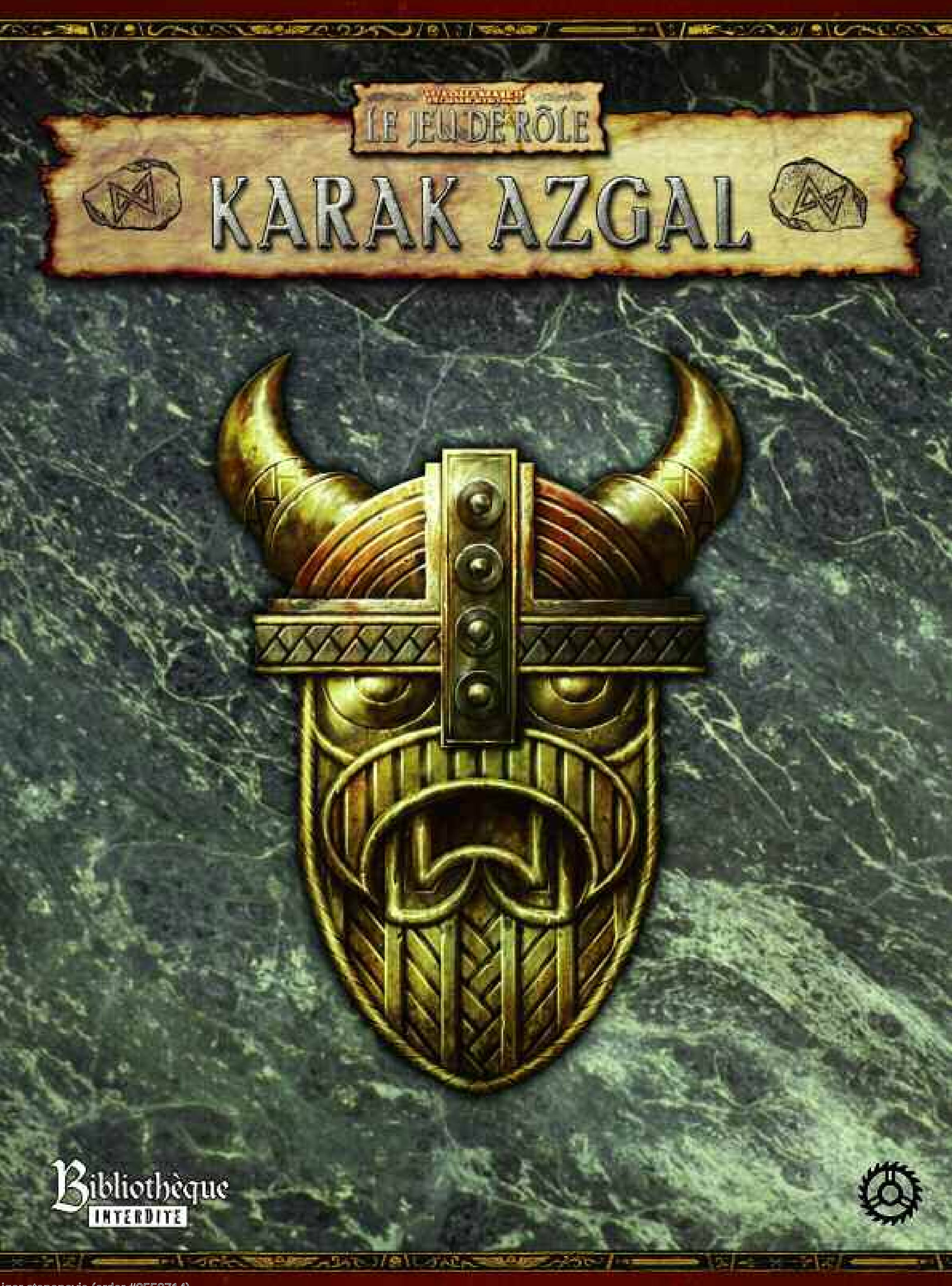

WARHAMMER
LE JEU DE RÔLE
KARAK AZGAL
Bibliothèque
INTERDITE

GLOIRE ET FORTUNE !

Dans les entrailles des Montagnes du Bord du Monde se trouvent les vestiges délabrés de Karak Izril, l'ancienne Cité des Joyaux. Dans ses couloirs perdus attendent la mort mais également de grandes richesses. Selon certains récits, le trésor abandonné du dragon Graug le Terrible est caché quelque part dans les tunnels tortueux, attendant que des aventuriers qui en ont les tripes viennent le chercher. Peu survivent cependant à cette quête car les profondeurs du roc du Dragon dissimulent d'innombrables horreurs…

Au-dessus des cavernes et des catacombes, la nouvelle forteresse naine de Karak Azgal est à peine plus sûre. Bien que les nains aient repris la partie visible de leurs terres, les tunnels restent aux mains de leurs vieux ennemis. Trop peu nombreux pour partir affronter les skavens, les morts-vivants et les orques qui arpentent les profondeurs, ils autorisent cependant les étrangers et les «longues-jambes» à explorer les cavernes en quête d'or, espérant que leurs lames les aideront à reprendre les mines et les tombes de leurs ancêtres. Quand ces chercheurs de trésors survivent à une mort quasi certaine puis aux taxes écrasantes des nains, il leur faut ensuite se frayer un chemin parmi les barons du crime et les cultes du Chaos de la cité étincelante s'ils veulent conserver l'or si durement acquis. Nombreuses sont les factions qui guettent, prêtes à délester les imbéciles et les imprudents de leur butin. Les aventuriers ne pourront donc pas se contenter d'un bon bras armé pour profiter de Karak Azgal.

Karak Azgal est un supplément d'aventures pour Warhammer, le Jeu de Rôle. Les meneurs de jeu y trouveront tout le matériel nécessaire pour débuter une nouvelle campagne ou adapter la leur à l'exploration de cette dangereuse cité et des ruines qu'elle abrite. Karak Azgal est un haut lieu d'aventure, quel que soit votre style. Que vous désiriez jouer au sein d'une ville de cahutes où la trahison est à chaque coin de rue ou que vous souhaitiez mener une aventure épique où les héros arpenteront des tunnels sans fin et affronteront les habitants des profondeurs pour de l'or, des gemmes ou de la magie, ce guide est fait pour vous!

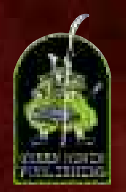
Dans ce volume vous trouverez

- Des machinations insidieuses, des prêtres perfides et un antre de l'iniquité blotti contre les murailles de la forteresse.
- Des cartes détaillées de la ville, des mines et des ruines.
- Toutes les informations nécessaires pour concevoir vos propres aventures à Karak Azgal.
- Les repaires de nombreux monstres du Vieux Monde, parmi lesquels des skavens, des peaux-vertes et des morts-vivants.
- Des PNJ fascinants et des lieux intrigants.
- De nouvelles horreurs comme le serpent caméléon et le squig monstrueux.

Affûtez votre lame, préparez votre matériel d'escalade et n'oubliez pas d'allumer votre lanterne, car de nombreux dangers vous attendent à Karak Azgal.

AVENTURES AU ROC DU DRAGON !

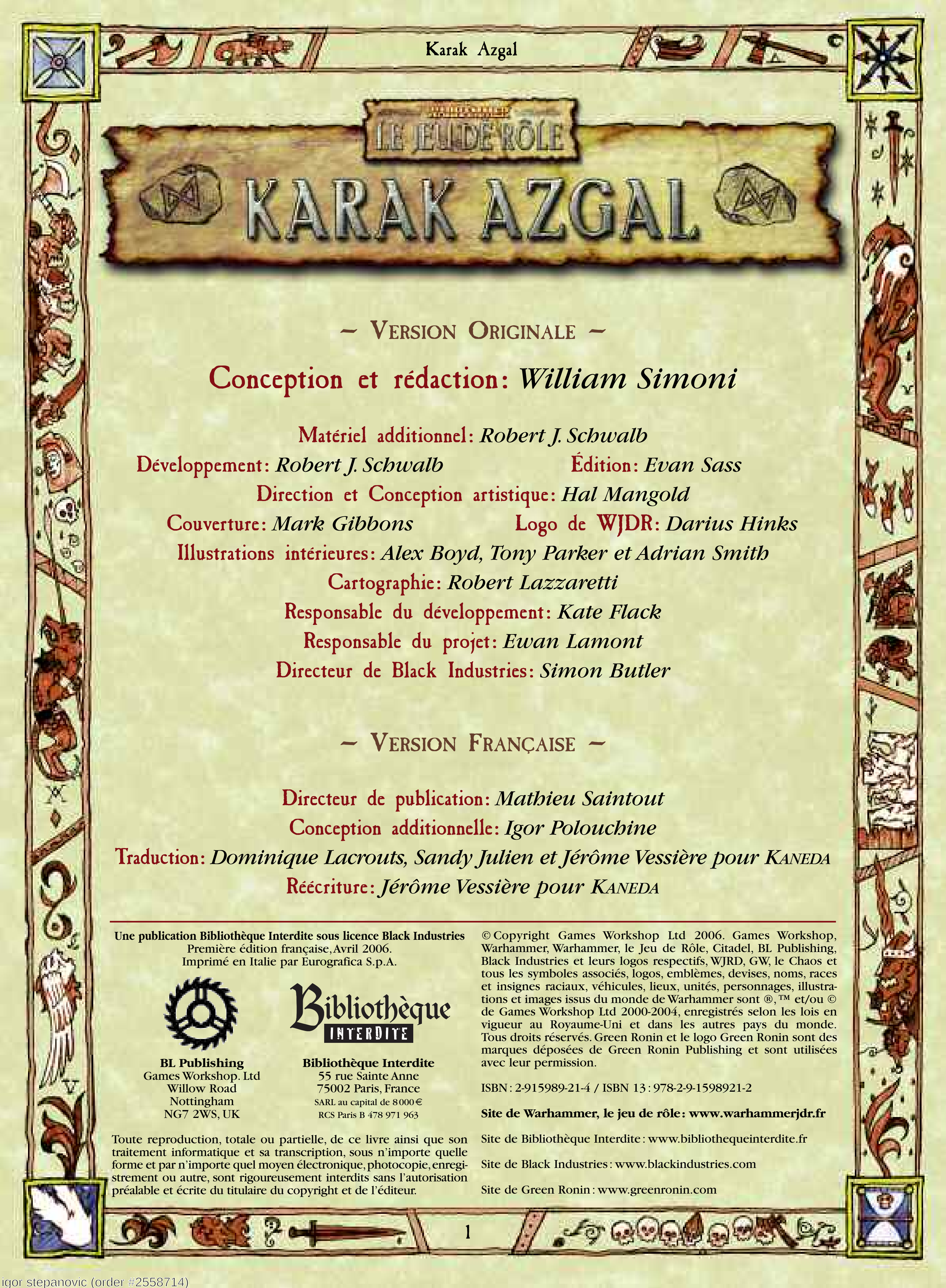
Warhammer sur le web, en français: www.warhammerjdr.fr; en anglais: www.blackindustries.com





Bibliothèque INTERDITE





~ Version Originale ~

Conception et rédaction : *William Simoni*

Matériel additionnel : *Robert J. Schwalb*
Développement : *Robert J. Schwalb* **Édition :** *Evan Sass*
Direction et Conception artistique : *Hal Mangold*
Couverture : *Mark Gibbons* **Logo de WJDR :** *Darius Hinks*
Illustrations intérieures : *Alex Boyd, Tony Parker et Adrian Smith*
Cartographie : *Robert Lazzaretti*
Responsable du développement : *Kate Flack*
Responsable du projet : *Ewan Lamont*
Directeur de Black Industries : *Simon Butler*

~ Version Française ~

Directeur de publication : *Mathieu Saintout*
Conception additionnelle : *Igor Polouchine*
Traduction : *Dominique Lacrouts, Sandy Julien et Jérôme Vessière pour Kaneda*
Réécriture : *Jérôme Vessière pour Kaneda*

Une publication Bibliothèque Interdite sous licence Black Industries
Première édition française, Avril 2006.
Imprimé en Italie par Eurografica S.p.A.

BL Publishing
Games Workshop. Ltd
Willow Road
Nottingham
NG7 2WS, UK

Bibliothèque Interdite
55 rue Sainte Anne
75002 Paris, France
SARL au capital de 8 000 €
RCS Paris B 478 971 963

ISBN : 2-915989-21-4 / ISBN 13 : 978-2-9-1598921-2

Site de Warhammer, le jeu de rôle : www.warhammerjdr.fr

Site de Bibliothèque Interdite : www.bibliothequeinterdite.fr

Site de Black Industries : www.blackindustries.com

Site de Green Ronin : www.greenronin.com



~ Table des matières ~






INTRODUCTION

Bienvenue à *Karak Azgal*, un supplément pour *Warhammer, le Jeu de Rôle*. Les meneurs de jeu trouveront au fil des pages de cet ouvrage tout ce dont ils ont besoin pour aider leurs joueurs à trouver gloire et fortune dans les profondeurs du dangereux roc du Dragon. Ce guide est divisé en deux grandes sections.

Le monde du dessus aborde la cité naine bâtie sur les ruines de la Citadelle de Skalf et le véritable taudis s'étendant non loin et connu sous le nom de la Porte des Morts. Ces lieux constituent de parfaits camps de base pour les joueurs désireux de découvrir les richesses enfouies sous la montagne, dans les vieilles mines naines. Il s'agit là d'un endroit dur où les nains tentent fermement de contrôler le flot de butin sortant des ruines, alors que de leur côté les chasseurs de trésors essayent d'en extraire tout ce qu'ils peuvent sans se faire pincer. À Karak Azgal, on trouve toujours tout ce dont on a besoin, du moins si on est prêt à y mettre le prix, d'autant que les habitants sont toujours enclins, d'une manière ou d'une autre, à délester les chasseurs de trésors de leurs couronnes d'or.

Le monde d'en dessous décrit les expériences des joueurs s'aventurant dans les cavernes, les mines et les tunnels situés sous la cité. De grandes richesses et de nombreux dangers les y attendent. Orques, gobelins, morts-vivants, skavens et autres créatures hideuses infestent les ruines, et nul n'est prêt à céder ses trésors. Cette section détaille des zones précises accompagnées de plans. En effet, le meneur de jeu y trouvera des conseils visant à créer ses propres régions et à donner vie au roc du Dragon.

HISTOIRE DU ROC DU DRAGON

Dans la prime jeunesse du monde, les forteresses naines s'étendaient sur toute la longueur des Montagnes du Bord du Monde, de Karak Vlag au nord, non loin de Kislev, à la fabuleuse Karak Zorn, tout au sud. Les nains s'installèrent au cœur des montagnes, taillant des forteresses dans la roche et découvrant des gisements de gemmes et de minerai, dont le plus précieux de tous, le gromril. Orques, gobelins et autres envahisseurs furent rapidement exterminés ou repoussés et un commerce lucratif se développa bientôt entre les royaumes nains.

À cette époque, le roc du Dragon était plus connu sous le nom de Karak Izril, la Cité des Joyaux. Les gisements de gemmes découverts dans les mines étaient si abondants qu'ils faisaient de l'ombre à la grande cité naine de Karaz-a-Karak. Il s'agissait de l'âge d'or des nains, qui allait bientôt s'achever.

La chute de Karak-aux-Huit-Pics, au nord, tombée entre les griffes des orques et des gobelins, ne fut qu'un début. Empruntant les routes naines et les axes commerciaux, la horde de peaux-vertes fondit sur les forteresses du sud avec une férocité décuplée. Tout le Vieux Monde avait entendu parler des richesses de Karak Izril, et même les peaux-vertes savaient que ses trésors leur tendaient la main. Aveuglés par leur arrogance et ne s'imaginant pas que Karak-aux-Huit-Pics pouvait tomber, les nains protégeaient à peine les cols du nord. Les orques en profitèrent et prirent la forteresse d'assaut.

Dans le même temps, les ingénieux skavens comprirent qu'il était temps pour eux d'entrer dans la danse. Ils s'étaient enterrés sous les mines naines depuis des années, rongeant leur frein dans l'attente d'accaparer les richesses de leurs ennemis nains. Lorsqu'ils apprirent l'assaut conjoint des orques et des gobelins, ils passèrent à leur tour à l'attaque. Devant mener la lutte sur deux fronts, les nains comprirent qu'ils étaient condamnés.

Battant en retraite dans les profondeurs, les nains n'en résistèrent pas moins vaillamment pour défendre leur forteresse. Les carcasses des orques, des gobelins et des skavens s'entassaient aux pieds des nains maudits qui se battirent jusqu'au bout. Une fois le dernier guerrier nain abattu, les envahisseurs se mirent à la recherche d'un trésor, mais ils ne trouvèrent rien. En effet, les guerriers avaient donné leur vie pour couvrir la fuite de celui-ci. Pendant qu'ils se faisaient tuer les uns après les autres, le seigneur des runes Barbe-Tempête et ses ingénieurs emportaient le trésor et le cachaient dans une crypte tenue secrète, au cœur de la montagne. Usant de runes de dissimulation, il camoufla la porte de la crypte afin que seul un nain puisse la trouver. Faisant le serment de revenir, le seigneur des runes emmena ce qui restait des nains de Karak Izril. Se préparant à faire son entrée dans le *Livre des Rancunes*, il rebaptisa l'endroit Karak Azgal ou pic au Trésor.

Mais les nains ne revinrent pas assez vite pour recouvrer les trésors enfouis par leur habile seigneur des runes. La guerre contre les orques et les gobelins avait épuisé leurs ressources, et les royaumes nains étaient désespérément en quête de gloire. Peu après la chute de Karak Azgal, le dragon Craug le Terrible élut domicile au sein de la forteresse. Usant de ses pouvoirs innés lui permettant de dénicher l'or et les pierres précieuses, il trouva rapidement la crypte cachée et y fit son nid dans l'espoir d'attirer une compagne. C'est à partir de ce moment-là que Karak Azgal devint plus connue sous le nom du roc du Dragon.

Pendant bien longtemps, chasseurs de trésors et aventuriers vinrent au roc pour défier le dragon et piller les ruines. Les nains y envoyèrent de nombreuses expéditions financées par la guilde des joailliers dans le but de mettre la main sur des gemmes de Craug. Tous échouèrent jusqu'au jour où le héros nain Skalf entra dans les ruines. Il découvrit la crypte secrète et affronta Craug. Au terme d'un combat digne des plus grandes épopées, il tua le dragon en lui tranchant la tête avant de s'approprier les trésors de Karak Azgal.

Skalf le Tueur de Dragon utilisa les richesses découvertes dans l'antre pour reconstruire une cité sur les ruines de l'ancienne. Bien que sa beauté soit loin d'égaler celle de Karak Izril, la nouvelle Karak Azgal est imposante et bien bâtie. Gouvernée aujourd'hui encore par les descendants de Skalf, la cité est un havre pour les aventuriers en quête de trésors et désireux de s'enfoncer dans les profondeurs. Les nains tentent de surveiller de près tout ce qui sort des ruines, si bien qu'ils scellent les accès interdits, exigent un droit d'entrée auprès de tous ceux qui souhaitent explorer les ruines et imposent tout ce qui en est rapporté.

Le flot d'immigrants dépassa rapidement les ressources naines de la cité. Un amas de baraques et de bicoques se constitua donc près des portes de la ville, abritant coupe-jarrets et aventuriers cherchant à faire fortune au roc du Dragon. Au fil du temps, les nains encouragèrent le développement de cette communauté pour que le gros de la gueusaille du Vieux Monde ne mette pas les pieds au sein de la Citadelle de Skalf. Ce phénomène donna naissance à la Porte des Morts, un lieu dur et agité situé au pied de la colline menant à la forteresse. Constitué de cahutes en bois, mal conçues car construites à la hâte, il s'agit de la première halte de ceux qui arrivent à Karak Azgal.

Aujourd'hui, les nains sont loin d'être à nouveau sur la voie de l'âge d'or et toutes les promesses de grandeur retrouvée se sont révélées vaines. Ils restent peu nombreux et, même dans les forteresses prospères comme Karak Azgal, ils n'ont pas les moyens de se débarrasser des orques et des skavens qui empiètent sur leur territoire. Telles des poules dans leur nid, les nains du roc du Dragon se contentent de vivre sur les mines de leurs ancêtres, laissant toutes sortes d'opportunistes retourner les profondeurs de la montagne pour en rapporter des trésors et des artefacts, en échange d'un bon prix bien sûr.

Comment utiliser Karak Azgal

Au fond, *Karak Azgal* est comparable à une boîte à outils. Que vous souhaitiez mener des parties au cours desquelles vos courageux aventuriers s'enfoncent dans les profondeurs des montagnes pour livrer bataille aux peaux-vertes, skavens et morts-vivants, ou que vous chargiez vos joueurs de lutter contre la corruption rongeant le cœur de Karak Azgal, ce supplément vous donnera tous les outils nécessaires pour imaginer tout type de scénario. Contrairement aux autres aventures de *WJDR*, ce guide n'a rien d'un scénario classique. En fait, il vous offre toute latitude pour le personnaliser à votre goût et selon vos centres d'intérêt. Quels qu'ils soient, *Karak Azgal* reflète tout le réalisme du Vieux Monde.

L'attrait de Karak Azgal

Pour jouer à Karak Azgal, le mieux est encore d'y conduire les personnages. Pourquoi diable des aventuriers s'y rendraient-ils ? Peut-être avez-vous déjà une réponse à cette question, mais si tel n'est pas le cas, voici quelques idées sur l'art et la manière de pousser vos joueurs vers le roc du Dragon.

Fortune et gloire

De toute évidence, la meilleure raison de se rendre à Karak Azgal est de vouloir s'emparer des richesses fabuleuses cachées dans les ruines. Depuis la disparition du dragon, les récits faisant état des trésors nains circulent dans l'ensemble du Vieux Monde. Skalf a peut-être trouvé la salle au trésor, mais les ruines regorgent encore d'objets précieux. Beaucoup de voyageurs y viennent dans l'espoir de faire rapidement fortune. D'autres espèrent simplement se faire un nom en combattant les monstruosités qui infestent le roc. Peu en reviennent, mais ceux qui y parviennent entretiennent le mythe qui entoure Karak Azgal en faisant le récit de leurs exploits.

La Cité des Plaisirs

La Porte des Morts est le foyer de nombreux vices. Les voyageurs de passage à Karak Azgal profitent des nombreux divertissements qu'offre la cité. Avec le flot permanent d'immigrants et les richesses pêchées dans les ruines, les opportunistes trouvent bien des façons de soulager les aventuriers de leur argent durement acquis. Naturellement, le jeu est omniprésent ; jeux de cartes, jeux de dés, combats de gladiateurs et « cagnotte aux morts », des paris joués sur différents groupes d'aventuriers pour voir lesquels se feront tuer les premiers. De l'épaisse bière brune naine aux meilleurs vins elfes (lourdement taxés), l'alcool coule à flot. De nombreux universitaires et sorciers viennent également ici pour goûter des échantillons de potions et de bouillons illicites susceptibles d'ouvrir leur esprit à de nouveaux horizons. Pour les individus aux goûts plus sinistres, les ruelles sombres et les arrière-salles de certaines tavernes, voire de temples, proposent de redoutables poisons. Mais Karak Azgal dispose également d'un artisanat de qualité. Pour ceux qui en ont les moyens, la ville offre des vêtements, des bijoux, des armes et des armures de grande qualité. Les durs à cuire y trouveront donc tout ce dont ils ont besoin, et plus encore.

Table 0-1 : Avez-vous entendu parler de Karak Azgal?

Compétence	Difficulté	Mod.
Conn. générales (nains)	Moyenne	—
Conn. académiques (histoire)	Difficile	–20%
Conn. générales (Principautés Frontalières)	Difficile	–20%
Conn. générales (Terres Arides)	Difficile	–20%
Commérage	Très difficile	–30%

Un refuge parfait

Karak Azgal est située au sud des terres civilisées de l'Empire et de la Bretonnie, bien au-delà des Principautés Frontalières. La loi des autres nations ne s'y applique pas et les autorités naines s'attachent avant tout à s'assurer que les aventuriers revenant des ruines payent les taxes et impôts dus. Mêlé à l'insécurité régnant à la Porte des Morts, cet état de fait explique que la ville est un bon endroit où se cacher quand on souhaite semer un chasseur de primes un peu trop tenace ou annuler un rendez-vous prévu avec un bourreau.

Un monde de voleurs

Peut-être votre groupe est-il composé de personnages peu recommandables. Quel meilleur endroit pour un charlatan ou un escroc que d'exercer ses activités à Karak Azgal ? La cité est suffisamment grande pour pouvoir accueillir un racketteur ou un voleur de plus. Les plus ambitieux voudront peut-être à terme s'emparer de la place du baron du crime local. Quelles que soient les méthodes employées, Karak Azgal offre assez d'occasions d'escroqueries pour qu'on n'ait pas besoin de s'aventurer dans les ruines.

Pour les ancêtres

Les nains constituent un peuple fier et sont pourvus d'une sacrée mémoire ; leur rancune est tenace et dure généralement des siècles. Quel meilleur endroit que Karak Azgal pour un nain désireux de porter un coup aux ennemis de son peuple ? Bien entendu, aucun nain ne refusera une part de trésor, mais l'éradication des skavens, des orques et autres monstres reste le principal mobile. En effet, les ancêtres sont fiers de tels nains.

Protection des caravanes

La rumeur de la renaissance de Karak Azgal s'est répandue dans tout le Vieux Monde, si bien que les marchands les plus ambitieux n'hésitent pas à s'y rendre. Bien que le voyage depuis l'Empire soit long et ardu, les bijoux et les pierres précieuses de la cité naine valent le déplacement pour ceux qui arrivent au terme de leur périple. Les caravaniers sont toujours à la recherche de gardes compétents capables de défendre leurs biens durant ce long voyage. Bien que ce type de mission ne soit guère statufiant pour des aventuriers endurcis, intégrer la garde d'une caravane est un bon moyen de se rendre à Karak Azgal tout en gagnant un peu d'argent.

Voyage à Karak Azgal

À moins que vous ne comptiez directement débuter votre campagne à Karak Azgal, votre groupe devra s'y rendre depuis un point du Vieux Monde, mais le voyage ne sera pas de tout repos. Karak Azgal est située dans les Montagnes du Bord du Monde, au sud de la grande forteresse naine de Karak-aux-Huit-Pics. Pour s'y rendre depuis l'Empire, les voyageurs doivent emprunter la vieille route des Nains, en direction du sud, franchir le périlleux col du Feu Noir et traverser les Terres Arides, au sud des Principautés Frontalières. La dernière partie du voyage est la plus dangereuse car il faut ensuite quitter la route et contourner les montagnes sur bien des kilomètres pour éviter le fort orque du Rocher Noir.

De nombreux dangers guettent ceux qui empruntent cette route. Des tribus d'orques et de gobelins infestent le col du Feu Noir et parcourent les Terres Arides pour y semer la destruction. Les hors-la-loi des Principautés Frontalières tendent des embuscades le long du Crâne, un cours d'eau, s'attaquant ainsi à de nombreuses caravanes. Le col du Feu Noir et les Terres Arides abritent même des trolls et des ogres, ces derniers ayant paraît-il levé une armée.

Plutôt que de leur confier l'emplacement exact de Karak Azgal, laissez vos joueurs s'appuyer sur leurs compétences pour déterminer où se trouve la cité et comment s'y rendre. La **Table 0–1** reprend cinq compétences que les joueurs peuvent utiliser pour tenter d'en apprendre un peu plus au sujet du roc du Dragon.

Les informations glanées doivent se fonder sur le nombre de degrés de réussite obtenus. À cet effet, la **Table 0–2** reprend les renseignements acquis en fonction du nombre de degrés de réussite. Ces informations sont cumulatives, si bien qu'un minimum de 3 degrés de réussite permettra de découvrir l'ensemble des renseignements qu'offre cette table.



Idées d'aventures

Bien que l'ensemble de la description de Karak Azgal soit laissé à votre entière discrétion, n'ayez crainte ; cet ouvrage propose de nombreux lieux et idées d'aventures. Pendant que les nains s'efforcent de reprendre les galeries sans fin du monde souterrain, des événements funestes se mettent en branle. Pour retrouver sa gloire d'antan, Karak Azgal doit donc affronter les menaces de l'extérieur, d'en dessous et de l'intérieur.

À l'extérieur de l'enceinte, la forteresse est confrontée à un problème grandissant : la Porte des Morts. Quand ils reprirent les ruines, les nains comprirent rapidement qu'ils n'étaient pas assez nombreux pour déloger les peaux-vertes et autres monstruosités retranchées sous leurs pieds. Ils autorisèrent donc les étrangers à s'introduire dans les tunnels et, pour récompenser leur courage, permirent aux aventuriers de conserver une partie des objets de valeur qu'ils y trouvaient. Cependant, une fois les rumeurs des trésors de Karak Azgal propagées dans le monde connu, certains individus particulièrement dangereux et audacieux vinrent mesurer leur talent aux horreurs d'en dessous. Et dans leur sillage suivirent tous ceux qui voulaient tirer profit de leurs exploits, chacun se pressant contre les portes imposantes de la forteresse naine. Au fil des ans, cet amas de baraques s'est agrandi, trop vite et de façon anarchique. Ses rues où règne le crime sont un véritable souci pour les leaders nains, mais ces derniers ne semblent rien pouvoir y faire.

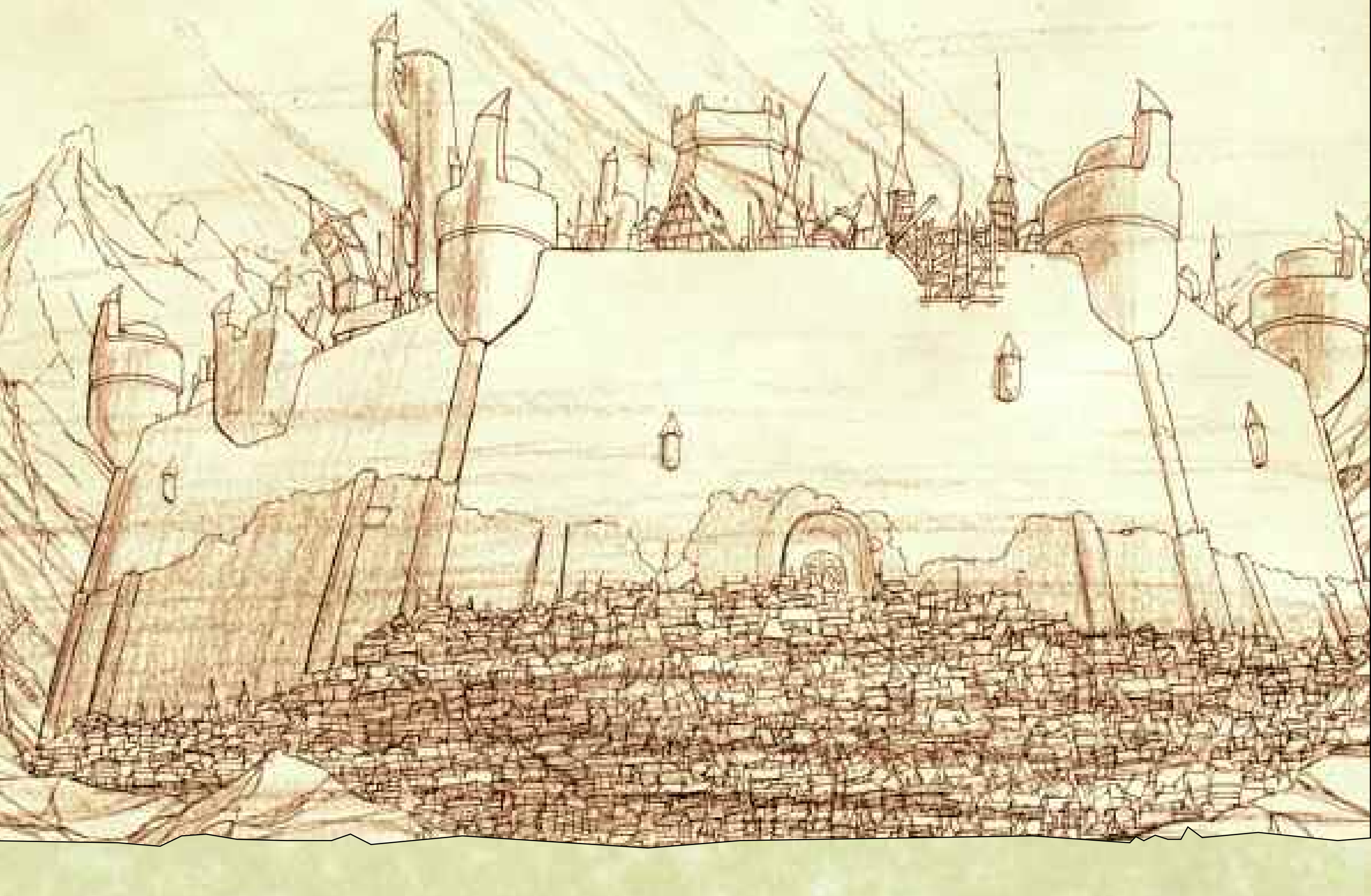
Bien entendu, le climat qui règne en dehors de l'enceinte n'est rien comparé aux dangers des tunnels situés sous leurs pieds. Tombes, cryptes, demeures et forges d'antan sont encore sous le joug de gobelins de la nuit, d'orques et de créatures bien pires encore. Les skavens, dont les mobiles restent obscurs aux yeux de tous, revendiquent certaines sections du monde souterrain. Mais la plus inquiétante de toutes ces menaces est un nécromancien immonde qui, pris dans sa folie, lève une armée de morts-vivants dans le but de conquérir le monde. Enfin, une créature des plus noires hurle et vagit dans l'obscurité, au fin fond des ruines, une créature née de l'imagination emplie de haine des Puissances de la Corruption. Et si jamais on la libère, tout sera perdu.

Et puis, il y a bien évidemment les nains. Tous ne pensent pas que permettre à des étrangers de piller les halls de leurs ancêtres soit une bonne idée, quelle que soit la cause ainsi soutenue. Dans leur colère toute légitime, certains parcourent les profondeurs, tuant hommes et peaux-vertes. Les différentes factions se chamaillent au sein du conseil, luttant pour prendre la tête des quelques mines relativement sûres, alors qu'une nouvelle religion a entrepris de démêler ce qui reste de leur fibre morale.

C'est sur cette toile de fond que les aventuriers explorent les ruines de Karak Azgal, suivant ainsi les pas de centaines de héros et d'idiots qui sont venus avant eux. Mais auront-ils le cran nécessaire pour arpenter les venelles de la Porte des Morts, mettre à jour la corruption galopante qui ronge la Citadelle de Skalf et braver les dangers du monde souterrain ? Rien n'est moins sûr…

TABLE 0-2 : QUE SAVEZ-VOUS DE KARAK AZGAL?

Degrés de réussite	Informations
1	Karak Azgal est une vieille forteresse naine qui a récemment été reprise. On dit que les richesses qui y sont enfouies tendent les bras aux individus suffisamment courageux pour oser s'aventurer dans les ruines.
2	La forteresse est située dans les Montagnes du Bord du Monde, au sud de la forteresse naine de Karak-aux-Huit-Pics. Elle abritait jadis un dragon attiré par les gisements de pierres précieuses et les mines naines. Skalf, un héros nain, bâtit une nouvelle forteresse sur les ruines de l'antre de Craug, le dragon terrassé.
3+	Pour atteindre la forteresse, vous devez emprunter la vieille route des Nains, franchir le col du Feu Noir, puis vous aventurer dans les Terres Arides. Avant que cette route ne bifurque vers l'est, en direction du col de la Mort, suivez les montagnes en direction du sud, et vous trouverez Karak Azgal.



~ CHAPITRE I ~
LA CITÉ DE KARAK AZGAL

Nombre des individus qui se rendent à Karak Azgal dans l'espoir d'explorer les ruines n'en ont même pas l'occasion. En effet, les opportunités ne manquent pas dans les rues et les venelles de la cité qui se dresse à la surface. Certains vont même jusqu'à dire qu'elle est aussi dangereuse que les halls et les cavernes du roc du Dragon. Les tentations sont nombreuses et il est facile de se perdre dans la culture hédoniste qui imprègne la ville. S'ils souhaitent y prospérer, les aventuriers vont donc devoir apprendre les règles de Karak Azgal.

En vue de la cité

Les montagnes situées de part et d'autre des cols menant à Karak Azgal sont difficilement franchissables, même à pied. Crevasses et escarpements encombrent le chemin, sans compter que les glissements de terrain sont monnaie courante. Les nains le savent pertinemment, et pour barrer les cols est et ouest, ils ont pris soin de bâtir deux corps de garde flanqués de tours de 9 mètres de haut à 1,5 kilomètre environ de la cité. Vingt guerriers nains accompagnés d'un sergent sont en garnison dans chacune de ces fortifications. Chaque tour est équipée d'un canon et d'huile, à des fins défensives uniquement. Si on les attaque, les nains disposent également d'un porterune prêt à alerter la forteresse. Le rôle secondaire de ces portes est d'encaisser les droits d'entrée dans la ville, qui s'élèvent à 5 pa par personne et à 10 pa par chariot. Ceux qui refusent d'acquitter cette taxe sont tout simplement refoulés, sachant qu'aucune exception n'est faite (pour plus de détails, reportez-vous à la **Table 1–2 : taxation**, page 10).

~ GUERRIERS ~

Carrière : Soldat
Race : nain

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
50%	34%	34%	44%	22%	31%	30%	29%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14	3	4	3	0	0	0

Compétences : Conduite d'attelages, Connaissances générales (nains), Esquive, Intimidation, Jeu, Langue (khazalid, reikspiel), Métier (forgeron, maçon *ou* mineur), Perception, Soins
Talents : Coups assommants, Coups puissants, Désarmement, Fureur vengeresse, Maîtrise (armes à poudre), Robuste, Savoir-faire nain, Valeureux, Vision nocturne
Armure : armure moyenne (armure de mailles complète)
Points d'Armure : tête 3, bras 3, corps 3, jambes 3
Armes : arme à une main, pistolet et bouclier
Dotations : munitions pour 10 tirs, 2d10 pa

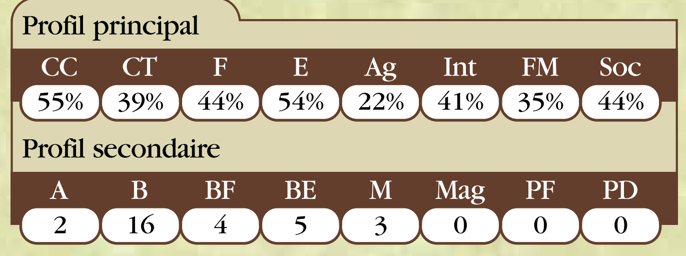
LE MONDE DU DESSUS

La cité de Karak Azgal se dresse sur un plateau des Montagnes du Bord du Monde, à plus de 1 350 mètres au-dessus du niveau de la mer. Elle est très différente de l'époque où les royaumes nains étaient puissants et s'étalaient sur toute la longueur de la chaîne de montagnes. Aujourd'hui, les nains ont rebâti le col oriental menant à Karak Azul et l'ont rebaptisé le col de la Tête de Dragon. Les allées et venues sont nombreuses entre les deux forteresses, si bien que les patrouilles y sont très fréquentes. Le col de la Queue du Dragon, à l'ouest, mène aux plaines des Terres Arides, et c'est bien sûr de là que viennent la plupart des voyageurs faisant halte à Karak Azgal.

Cette section décrit ce à quoi les joueurs peuvent s'attendre en visitant la cité surplombant les ruines. Le premier chapitre aborde l'arrivée en ville, puis le système juridique, la politique, la religion et la culture de la cité. Le chapitre suivant décrit quant à lui la Citadelle de Skalf, la cité bâtie sur les ruines par le tueur de dragon. Enfin, le dernier chapitre de cette section s'intéresse de plus près à la Porte des Morts, une ville constituée de baraques et de cahutes qui s'est développée aux pieds de la communauté naine principale.

~ SERGENT ~

Carrière : Sergent (ex-Soldat)
Race : nain



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
55%	39%	44%	54%	22%	41%	35%	44%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	16	4	5	3	0	0	0

Compétences : Commandement, Conduite d'attelages, Connaissances académiques (stratégie/tactique), Connaissances générales (nains) +10%, Esquive +10%, Intimidation +10%, Jeu, Langage secret (langage de bataille), Langue (khazalid, reikspiel), Métier (forgeron, maçon *ou* mineur), Perception +10%, Soins
Talents : Combat de rue, Coups assommants, Coups puissants, Désarmement, Fureur vengeresse, Maîtrise (armes à poudre), Menaçant, Robuste, Savoir-faire nain, Valeureux, Vision nocturne
Armure : armure lourde (armure de plaques complète)
Points d'Armure : tête 5, bras 5, corps 5, jambes 5
Armes : arme à une main, 2 pistolets et bouclier
Dotations : munitions pour 10 tirs, 1d10 co

Législation

À Karak Azgal, la loi est à la fois simple et complexe. Commençons par le plus simple : les nains sont aux commandes et tous les étrangers ne sont là qu'avec leur permission. Tant que vous payez pour entrer dans les ruines, payez pour en sortir, remettez aux nains tous les objets entrant dans la catégorie des « artefacts culturels » et acquittez une taxe sur le reste, les maîtres des lieux sont contents. En fait, le plus compliqué est de réussir à comprendre la pléthore de lois rassemblées dans le *Grand Tome des législateurs*.

Les nains les plus respectés et aguerris, connus sous le nom des longues-barbes, sont sélectionnés par le seigneur de la forteresse pour faire respecter la loi à Karak Azgal. Il s'agit de vétérans expérimentés qui ont participé à de nombreux affrontements et qui tirent leur nom de leur longue barbe qui atteint souvent le sol. Ils ont le titre de « législateur » et sont les juges, jurés et bourreaux en matière de droit. Leur interprétation de la législation a force de loi et les pourvois en appel auprès du seigneur local sont rarement entendus.

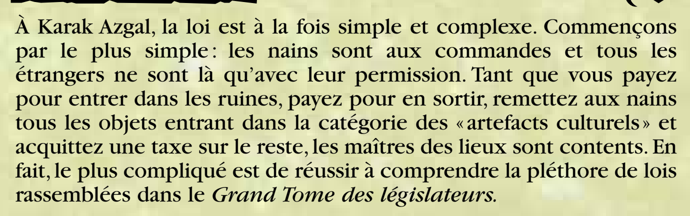
« Triple-barbe » est un terme d'argot qui les désigne car ils se déplacent toujours en groupes de trois individus. Chacun porte une hache d'armes à deux mains, deux pistolets chargés et une armure à plaques complète ouvragée qui arbore le symbole draconique du clan de Skalf. Leur rôle consiste principalement à surveiller les entrées légales des ruines et à percevoir les taxes applicables. Ils sont également à l'affût des accès illégaux et des activités de contrebande (objets non déclarés et non taxés). Tout individu pris en possession de biens issus des ruines doit être en mesure de produire un reçu fiscal sans quoi on le jette aussitôt en prison. Il n'est pas rare que les législateurs arrêtent des gens en pleine rue pour les fouiller. Enfin, les législateurs sont chargés de maintenir l'ordre en ville. Ils patrouillent avec beaucoup plus de zèle au sein de la Citadelle de Skalf qu'à la Porte des Morts, où ils s'attachent principalement à prendre les contrebandiers la main dans le sac.

Il n'existe pas de tribunal permanent à Karak Azgal car les législateurs administrent la justice sur-le-champ. Quand un crime capital est commis, un meurtre par exemple, le haut conseil se réunit en session extraordinaire pour entendre l'affaire, le seigneur de la forteresse agissant en qualité de président. Ce type d'affaire traite généralement de la mort d'un nain ou de crimes commis à l'encontre de citoyens influents et de leur famille. Le commandant des législateurs est chargé de désigner les affaires suffisamment graves pour être ainsi traitées.

Les prisonniers sont incarcérés dans les sous-sols du donjon de Skalf. La plupart purgent leur peine jusqu'à son terme. En effet, la gestion des appels est souvent plus longue que la peine et les demandes visant à accélérer la procédure ne font généralement que ralentir le traitement de celle-ci.

~ LÉGISLATEUR NAIN ~

Carrière : Vétéran (ex-Soldat)
Race : nain



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
63%	51%	45%	53%	43%	22%	52%	25%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	19	4	5	3	0	0	0

Compétences : Commérage, Connaissances académiques (droit), Connaissances générales (nains, Karak Azgal) +10%, Esquive, Intimidation, Jeu, Langage secret (langage de bataille), Langue (khazalid, reikspiel), Métier (forgeron, maçon *ou* mineur), Perception +10%, Résistance à l'alcool, Soins
Talents : Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Désarmement, Fureur vengeresse, Maîtrise (armes lourdes, armes à poudre), Résistance à la magie, Résistance accrue, Robuste, Savoir-faire nain, Sur ses gardes, Valeureux, Vision nocturne
Armure : armure lourde (armure de plaques complète)
Points d'Armure : tête 5, bras 5, corps 5, jambes 5
Armes : arme à deux mains (hache d'armes lourde), 2 pistolets
Dotations : munitions pour 10 tirs, 1d10 co



~ THANE FURAGRUM KAZORSON ~ COMMANDANT DES LÉGISLATEURS

Carrière : Champion (ex-Soldat, ex-Vétéran)
Race : nain

Profil principal							
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
78%	52%	55%	63%	49%	35%	70%	35%

Profil secondaire							
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	22	5	6	3	0	0	0

Compétences : Commérage, Connaissances académiques (droit) +20%, Connaissances générales (nains) +20%, Esquive, Intimidation +20%, Jeu, Langage secret (langage de bataille), Langue (khazalid, reikspiel), Métier (maçon), Perception +20%, Résistance à l'alcool +20%, Soins
Talents : Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Désarmement, Force accrue, Fureur vengeresse, Maîtrise (armes lourdes), Résistance à la magie, Résistance accrue, Robuste, Savoir-faire nain, Sur ses gardes, Valeureux, Vision nocturne
Armure : armure lourde (manteau de mailles à manches, plastron en gromril recouvert de runes de protection conférant un bonus total de +3)
Points d'Armure : tête 0, bras 2, corps 5, jambes 2
Armes :
Marteau runique, « le Juge » : ce magnifique marteau de guerre à deux mains est recouvert de ciselures d'or en filigrane. L'arme a l'attribut assommant et inflige +1 point de dégâts.

Furagrum a passé de nombreux hivers à Karak Azgal. Si son crâne couturé de cicatrice est parfaitement chauve, sa barbe, elle, est si longue qu'il la passe dans les anneaux de sa ceinture pour qu'elle ne traîne pas par terre. Par-dessus sa cotte de mailles, il porte un plastron en gromril sur lequel est gravé un dragon doré. Son arme est un redoutable marteau de guerre recouvert de runes et baptisé « le Juge ». Il passe le plus clair de son temps à l'entrée du puits de Zambor, l'accès principal des ruines de la Citadelle de Skalf, s'assurant que toutes les taxes dues sont effectivement perçues. Quand il n'est pas en service, il va boire de la bière au pub de l'*Œil du Dragon*, où il est connu pour les quantités prodigieuses d'alcool qu'il peut engloutir sans jamais être ivre. Si on l'aborde et qu'on lui offre un verre, il raconte volontiers ses exploits de soldat et de législateur.

Furagrum se consacre pleinement à son travail. Il est juste mais inflexible dans son interprétation de la loi. Quand un législateur se fait tuer, il traque le criminel pour le traduire en justice. Il compte parmi les trois membres du conseil de Karak Azgal, ce qui en fait bien évidemment l'un des nains les plus puissants de la cité. Ceux qui pensent pouvoir lui graisser la patte ont généralement tout loisir de ressasser leur bêtise dans les geôles de la forteresse.

Cependant, le commandant a un talon d'Achille : le jeu. Son passe-temps favori consiste à parier sur les combats de gladiateurs qui se tiennent à la Porte des Morts, mais il est prêt à miser sur tout et n'importe quoi pour satisfaire sa dépendance. À l'instar de tout nain, il répugne à donner son argent et il lui arrive de faire traîner certaines dettes. Partagé entre le respect de la loi et le remboursement de ce qu'il doit, le commandant ferme depuis peu les yeux sur certaines activités louches de la Porte des Morts. Dmitri Markov, le baron du crime kislevite local, entretient une relation privilégiée avec le nain. Il éponge ses dettes et, en échange, gère une entrée secrète des ruines située non loin de la *Vierge de Glace*.

Si cette relation était révélée au grand jour, les joueurs auraient tout de même du mal à en profiter. À Karak Azgal, Furagrum fait la loi et sa place au conseil lui confère d'énormes pouvoirs. Des joueurs habiles tenteront peut-être de le faire chanter ou de lui proposer d'éliminer le baron du crime en échange d'un accès privilégié aux ruines.





Religion

Les nains de la Citadelle de Skalf font leurs dévotions au grand temple des Ancêtres (cf. page 12). Les trois principaux dieux nains y sont représentés : Grungni (le dieu des mines et des artisans), Grimnir (le dieu intrépide des guerriers) et Valaya (la grande déesse naine, protectrice de tous les clans nains). La grande prêtresse de Valaya, Balikina Furlisdotr, est membre du haut conseil et est à la tête des fidèles. La citadelle est parsemée de nombreuses chapelles, et il n'est pas rare de voir des statues de Grungni érigées par des artisans ou encore des icônes de Valaya près des demeures naines.

Les nains fêtent surtout quatre jours saints de l'année. Chacun est décrit dans le livre de règles de *WJDR*, aux pages 173 et 174. Il s'agit de la première Gorgée, du jour de la Saga, de la deuxième chopine et du fond du tonneau. Les nains de Karak Azgal célèbrent ces fêtes religieuses, mais ils en détournent quelque peu le sens pour que nul n'oublie ce qui s'est passé dans la région. Lors de la première Gorgée, ils racontent des histoires ayant trait à Karak Izril et à la grandeur des royaumes nains d'antan. Le jour de la Saga, également appelé le jour du Nom, traite plutôt de la chute de la forteresse et rend hommage à tous ceux qui y ont perdu la vie. Un concours est organisé pour rappeler à chacun l'importance du trésor nain sauvé par le seigneur des runes Barbe-Tempête. Les artisans nains dévoilent leurs créations au seigneur de la Citadelle dans l'espoir de remporter le médaillon de Grungni, le plus grand honneur qui puisse être fait à un artisan nain. La deuxième chopine est un jour de fête car les nains célèbrent l'héroïsme de Skalf le Tueur de Dragon. En fin de soirée, un feu d'artifice clôt les réjouissances. Le fond du tonneau est un jour d'espoir. Alors qu'on termine le dernier fût de bière de l'année passée, les nains préparent l'avenir, en profitant alors pour prendre des résolutions pour l'année à venir.

Les nains tolèrent les autres religions tant qu'elles n'interfèrent pas avec les affaires de la forteresse et n'entrent pas en conflit avec les préceptes de leurs propres dieux. Ils ont permis la construction de deux temples au sein de la Citadelle de Skalf. L'un est consacré à la déesse guerrière Myrmidia et l'autre à Shallya, la déesse de la guérison et de la miséricorde. On y trouve aussi un autel dédié à Sigmar, mais il ne s'agit que d'une pièce dans laquelle a été érigée une statue du fondateur de l'Empire sur laquelle veille un prêtre consacré.

La Porte des Morts est une tout autre histoire. On n'y trouve qu'un temple, consacré à Morr, le dieu de la mort. Enfin, il existe également un culte clandestin très actif et puissant dédié à Ranald (cf. page 28, dans le **Chapitre III : La Porte des Morts**). Les nains sont assez mécontents à ce sujet, mais tous leurs efforts visant à le démanteler ont échoué.

Même les forces insidieuses du Chaos se sont glissées à Karak Azgal. Le prêtre « nain » Elgrom Tueur de Dragon a récemment fondé le culte de Gorlaz dans le quartier du temple. Descendant de Skalf en personne, ses disciples croient que Gorlaz est le dieu nain perdu de la richesse. Ils cherchent donc à extraire un maximum d'or, de pierres précieuses et de trésors des ruines pour lui rendre hommage. En réalité, leur appât du gain les a pervertis et Gorlaz est simplement l'un des pseudonymes de Slaanesh, un dieu du Chaos (cf. **Le temple de Gorlaz**, page 14, pour plus de détails).

Échanges et commerce

Karak Azgal est une cité montagneuse reculée qui importe énormément de biens. Les montagnes offrent un gibier abondant, mais peu de fruits et légumes. Les céréales et d'autres produits de première nécessité viennent des champs des Terres Arides, mais il est difficile de les cultiver et ils sont souvent ravagés par les orques et les créatures qui infestent la région. Cependant, la croissance de la communauté et sa production de pierres précieuses, de bijoux et de gromril commencent à attirer les caravanes de marchands du monde civilisé. Le voyage est long et les dangers sont nombreux avant que ces biens n'atteignent la forteresse, si bien que leur prix est plus élevé qu'ailleurs. Rien d'étonnant donc à ce que la vie soit très chère à Karak Azgal.

Les échanges commerciaux vont bon train avec les nains de la forteresse de Karak Azul, à l'est, ce qui explique qu'on y trouve de nombreux biens en provenance de Karak Azgal. Karak Azul dispose d'importants gisements de fer, de soufre et d'or, matériaux échangés

LE GRAND TOME DES LÉGISLATEURS

Ce lexique alambiqué abrite plus de mille pages de textes écrits dans le style tout aussi dense que précis des nains. S'il est déjà difficile d'approche pour les nains, les juristes étrangers comprennent rarement le véritable sens du droit nain. L'ouvrage ne peut être compulsé que dans le donjon de Skalf (cf. page 16 pour plus de détails sur l'endroit). Les érudits désireux de saisir les tenants et les aboutissants d'une loi précise doivent s'acquitter de 1 co par heure d'examen sous le regard vigilant de nains. Pour apprendre quelque chose d'intéressant, il faut réussir un **test de Connaissances académiques (droit) Très difficile (–30%)** par heure. La nature exacte de la loi en question est laissée à l'entière discrétion du MJ, mais vous trouverez ci-dessous un exemple d'article qui vous donnera une idée de ce qui attend les joueurs.

Section XII, paragraphes 1–22, alinéas 1–100 sur la réglementation relative au droit de confiscation des gemmes, minerais, artefacts et autres biens précieux issus des cryptes, cavernes et mines du grand royaume nain souterrain de Karak Azgal.

P.1 Enlèvement de biens précieux dans les ruines

1. L'enlèvement d'objets, de minerais, de gemmes et de biens précieux aux yeux des législateurs doit être déclaré sans délai aux autorités postées à la sortie des ruines. 2. Les législateurs ont toute autorité pour déterminer ce qui doit être déclaré et la valeur desdits objets. 3. En cas de fraude, les objets concernés seront saisis sur-le-champ et le contrevenant subira une peine de prison d'un minimum de trois jours. 4. Les législateurs ont le droit de recourir à toute la force nécessaire pour saisir lesdits objets. 5. Les individus pourvus d'un titre d'enlèvement signé et scellé par le conseil sont à l'abri de cette loi sauf évidemment si le document en question est un faux, auquel cas s'appliquent les alinéas 1–3 du P1. 6. Les faussaires seront condamnés à 10 coups de fouet sur la place de Pierre et à une peine de prison d'un minimum de trois jours. 7. Les artefacts d'origine naine doivent être remis sans délai aux législateurs sans quoi les contrevenants s'exposent à une peine de prison d'un minimum de cinq jours. 8. Les législateurs ont le droit de recourir à toute la force nécessaire pour saisir lesdits artefacts. 9. Les nains recouvrant des artefacts familiaux et en mesure de prouver leur lignée conformément à la section V, paragraphes 1–5, pourront conserver lesdits artefacts.

P.2 Taxation sur les biens précieux issus des ruines

10. La valeur de tout objet issu des ruines sera fixée par l'estimation du législateur de service conformément à la section II, paragraphe 3, alinéas 1–20. 11. Les gemmes, minerais, bijoux, pièces et autres biens précieux subiront une taxe de 10% acquittable sans délai. 12. Cette taxe s'élève à 12% le mardi en commémoration du jour où Skalf tua le dragon. 13. À la discrétion des législateurs, les taxes pourront être réévaluées si les sujets font des difficultés et se plaignent desdites taxes. 14. Les législateurs sont en droit d'appliquer des taxes et surtaxes conformément aux alinéas 15–75 qui suivent. 15. Les elfes doivent acquitter une surtaxe systématique de 3% car ils sont déloyaux et doivent payer pour les méfaits de leurs ancêtres détaillés dans le *Grand Livre des Rancunes* de Karaz-a-Karak. 16. Les pierres précieuses taillées jugées exceptionnelles aux yeux des législateurs subiront une surtaxe de 5%. 17. À l'occasion des jours de fête nains mentionnés dans la section II, paragraphe 2, alinéas 1–10, les taxes augmentent de 2% en l'honneur des dieux nains. 18. Les minerais de qualité exceptionnelle seront surtaxés de 3% par rapport à leur valeur présumée. 19. Une surtaxe supplémentaire de 5% s'applique…







TABLE 1–1: RARETÉ

Catégorie d'équipement	Augmentation en %
Armes de corps à corps	+10%
Armes de tir	+10%
Munitions	+15%
Armure (cuir)	+20%
Armure (mailles/plaques)	+15%
Vêtements	+15%
Accessoires de transport	+10%
Éclairage	+10%
Divers	+5%
Outils	—
Véhicules, montures, bétail	+20%
Nourriture	+25%
Services de transport	+75%
Logement	+15%
Services	+10%
Équipement spécial	+25%
Marchandises	+30%
Instruments de musique	+25%

Note : arrondir les fractions à l'entier supérieur.

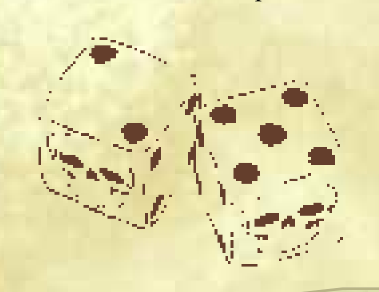


TABLE 1–2: TAXATION

Nom	Frais	Description
Droit d'entrée	10 pa	Tout individu arrivant en ville par le corps de garde est ou ouest doit acquitter ce droit. Les elfes payent 1 co et les nains 2 pa seulement. Le passage d'un chariot est facturé 10 pa.
Permis d'exploration des ruines	5 co	À chaque accès légal aux ruines, les aventuriers doivent se procurer un permis. En les quittant, on le leur retire, si bien qu'ils doivent ensuite en acheter un nouveau s'ils souhaitent y retourner.
Taxe sur les jeux	5%	Les gains découlant des jeux sont imposés au taux de 5%. Dans la plupart des établissements publics, on trouve un percepteur nain de service, qui ne s'intéresse habituellement qu'aux gros gagnants.
Taxe sur les trésors	Variable	Tous les objets de valeur issus des ruines sont imposés par les législateurs nains. Comme précisé plus haut, le montant de la taxe varie en fonction de lois complexes. Le montant exact est laissé à votre entière discrétion, mais cet impôt se situe le plus souvent dans une fourchette de 10 à 20%.
Taxe mortuaire	20%	À la mort d'un individu qui n'est pas de race naine, la loi prévoit une taxe sur la succession.
Dîme annuelle	15%	Chaque année, l'ensemble des propriétaires de Karak Azgal doivent payer cette dîme au seigneur de la forteresse.

contre les gemmes et le gromril de Karak Azgal. Du coup, les nombreux armuriers de la cité ont plus de métal et de poudre qu'il n'en faut pour exercer leur profession. Ceci est d'une importance vitale car la prospérité de la ville dépend notamment des chasseurs de trésors qui ont besoin d'équipement pour s'aventurer dans les ruines. Bien que les marchands facturent ces biens au prix fort, le surcoût est moins élevé que pour les ressources les plus rares.

En gros, vous devez augmenter le coût des objets figurant dans le livre de règles de *WJDR* et dans l'*Arsenal du Vieux Monde*. La **Table 1–1 : rareté** propose pour chaque catégorie des augmentations, exprimées en pourcentages, qui doivent être appliquées au prix des objets répertoriés dans les ouvrages susmentionnés.

Les nains ont également mis en place des guildes puissantes qui supervisent le commerce dans leurs domaines respectifs. Habituellement, seuls des nains en sont membres, mais des exceptions sont faites pour les étrangers qui démontrent des talents d'artisanat extraordinaires. Les trois guildes les plus influentes de la cité sont celles des joailliers, des forgerons et des maîtres des runes. Toutes sont basées dans le quartier marchand de la Citadelle de Skalf. Pour plus d'informations, reportez-vous au **Chapitre II : La Citadelle de Skalf**.

Monnaie

Le seigneur de la forteresse bat la monnaie de Karak Azgal, la dénomination suivant celle qui est utilisée au sein de l'Empire : 1 pièce d'or = 20 pièces d'argent = 240 pièces de cuivre. Ces pièces sont estampées du symbole du clan de Skalf, un dragon cabré, et qualifiées « d'ors » ou de « dragons d'or ». Le motif figurant sur la pièce d'argent change fréquemment, mais il dépeint habituellement des édifices importants de la cité. Ces pièces sont tout simplement qualifiées « d'argents ». La pièce de cuivre est toujours frappée à l'image de Skalf d'un côté et de sa hache runique de l'autre. On la qualifie de « cuivrette ». Pour éviter toute confusion, on utilisera au fil de ce guide les termes habituels du livre de règles de *WJDR* : couronne d'or (co), pistole d'argent (pa) et sou de cuivre (s).

Si vous souhaitez apporter une réelle dimension économique à votre campagne, reportez-vous à la **Table 1–2 : taux de change** de l'*Arsenal du Vieux Monde* lorsque vos PJ arrivent en ville, histoire qu'ils se procurent de la monnaie locale. Les pièces anciennes trouvées dans les ruines sont généralement de manufacture naine et sont elles aussi en or, en argent ou en cuivre. Elles valent 10 à 20% de plus que les pièces ayant cours aujourd'hui car elles abritent davantage de métaux précieux et un savoir-faire inégalé. Quoi qu'il en soit, les nains les échangent à parité égale, tout simplement parce qu'ils contrôlent l'accès aux ruines et ne sont pas disposés à payer davantage pour récupérer leurs propres trésors ! Si les joueurs parviennent à faucher discrètement de telles pièces dans les ruines, ils pourront en obtenir un peu plus au marché noir.

Taxation

Bien que tous les habitants du Vieux Monde soient habitués au concept de taxation, une sacrée surprise les attend en arrivant à Karak Azgal. En effet, les nains ont mis en place une flopée de taxes, de péages, de dîmes, de surtaxes et de droits pour être certains de tirer un maximum d'argent de la population. La **Table 1–2 : taxation** reprend les principales taxes dont les aventuriers devront s'acquitter s'ils souhaitent travailler et jouer à Karak Azgal. Cette liste n'est évidemment pas exhaustive, mais elle constitue une bonne source d'inspiration pour tout MJ désireux de filouter ses PJ.

~ CHAPITRE II ~
LA CITADELLE DE SKALF

La Citadelle de Skalf est une cité pourvue d'une enceinte bâtie sur un escarpement dominant deux cols. À l'est se trouve le sentier tortueux qui mène à Karak Azul, et à l'ouest la communauté agitée de la Porte des Morts et le sentier descendant vers les Terres Arides. Skalf bâtit sa richesse et la cité sur le trésor du dragon. Depuis le jour où il a terrassé celui-ci, son clan arbore fièrement le symbole d'un dragon cabré. Et pour lui rendre hommage, ses descendants ont incorporé ce symbole à la structure même de la cité.

Ce chapitre dévoile l'apparence et le caractère de la Citadelle de Skalf, le meilleur lieu qui soit pour lancer des expéditions dans les entrailles de Karak Azgal. La première section du chapitre aborde le visage de la cité et des défenses naines. Il propose ensuite la description des endroits les plus importants des quatre quartiers de la ville : le quartier doré, le quartier du temple, le quartier étranger et le quartier du fort.

CONSTRUCTION NAINE

L'artisanat nain est renommé dans l'ensemble du Vieux Monde, surtout lorsqu'il a trait à la maçonnerie. Grâce au trésor du dragon, Skalf attira les meilleurs bâtisseurs pour élever sa citadelle sur les ruines de Karak Azgal. Si le fort et le temple furent les premiers édifices construits, les ingénieurs nains étaient sûrs que la communauté était vouée à prospérer et à grandir. Le plan de l'enceinte fut donc tracé en gardant cette idée à l'esprit, si bien qu'il inclut l'ensemble du plateau. Leur prévoyance fut récompensée puisque la cité occupe aujourd'hui l'ensemble de l'espace clos par l'enceinte.

Rues

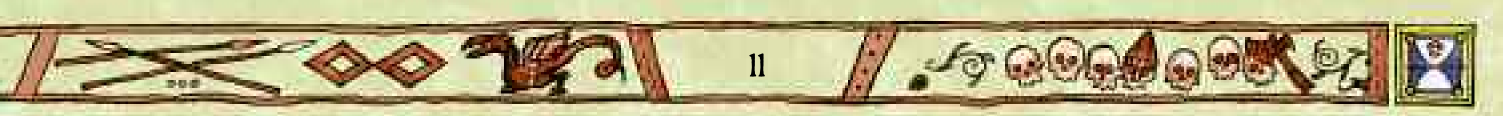
Toutes les rues sont pavées de pierres lisses et parfaitement ajustées. Bien que la ville ne dispose pas de réseau d'égouts, les ingénieurs nains ont profité des cavernes naturelles situées sous la cité pour évacuer les eaux usées et les émanations fétides. Des caniveaux bordent les rues et l'eau disparaît au travers de canalisations en métal astucieusement agencées.

Édifices

Les bâtiments de la Citadelle de Skalf sont en pierre blanche ou grise extraite des montagnes des environs. La plupart n'ont qu'un ou deux étages. Les portes extérieures sont elles aussi en pierre et si magnifiquement équilibrées qu'on les ouvre en les poussant à peine. Beaucoup d'édifices sont ornés de sculptures et de ciselures, si bien qu'il n'est pas rare de croiser la route de visiteurs bouche-bée devant ces œuvres d'art quand ils les voient pour la première fois. Tous les panneaux et les enseignes sont en khazalid (caractères runiques), mais une traduction en reikspiel, écrite en petits caractères, figure généralement en dessous.

Défenses

Une enceinte de pierre de 6 mètres de haut entoure la ville. Elle est percée de deux portes seulement, une à l'est et l'autre à l'ouest. Un parapet et un chemin de ronde relient les tours de cette muraille,



l'ensemble offrant un excellent avantage défensif aux guerriers nains. Chaque tour est surmontée d'un dragon cabré en pierre et faisant face à l'extérieur de la ville tout en paraissant sur le point de prendre son envol. Pour prévenir toute attaque, les nains stockent des barils d'huile dans chaque tour. Ils peuvent la faire bouillir et la verser sur les assiégeants au moyen de la gueule des dragons. Enfin, chaque tour est équipée d'un canon nain.

De l'imposante porte occidentale descend un escalier taillé à même l'à-pic et faisant trois virages avant d'atteindre le taudis de cahutes connu sous le nom de la Porte des Morts. Les nains conçurent les marches pour qu'elles ressemblent de loin à la queue tortueuse d'un dragon, couverte de pointes et d'écailles. La porte évoque la gueule et les tours qui la flanquent font curieusement penser à des ailes. Si elles constituent un véritable tour de force architectural, la porte et les marches n'en restent pas moins très fonctionnelles malgré leur décoration de façade. Les nains se moquent éperdument des habitants de la Porte des Morts et la délaisseront complètement si la communauté venait à être attaquée. L'escalier en épingle à cheveux est le seul moyen d'accéder à la forteresse, si bien que les défenseurs n'auraient aucun mal à arroser les assiégeants de projectiles. Une importante réserve d'huile est également stockée à la porte du Dragon, prête à être déversée sur les intrus.

Population



La Citadelle de Skalf abrite une population fluctuant entre 5 000 et 6 000 individus. Les habitants sont répartis comme suit : 80% de nains, 15% d'humains et 5% de halflings. Pendant la journée, la population totale augmente, car nombre des résidents de la Porte des Morts viennent y faire des affaires, se rendent aux ruines ou viennent passer du bon temps.

LES QUARTIERS DE LA CITÉ

La section qui suit décrit les différents quartiers et l'agencement de la Citadelle de Skalf. Comme précisé plus haut, la cité est divisée en quatre quartiers : le quartier doré, le quartier du temple, le quartier étranger et le quartier du fort.

Le quartier du temple



Le quartier du temple est l'une des plus vieilles parties de la forteresse puisqu'il a été bâti peu après celui du fort. Il est situé au sud de la porte occidentale. Les passages ci-dessous décrivent les lieux les plus importants du quartier. Les autres édifices renferment des autels mineurs consacrés à d'autres dieux, ainsi que des échoppes vendant des herbes et des produits médicinaux. Le reste des bâtiments accueille les résidents les plus riches qui ne sont pas de noble lignage et qui ne peuvent donc pas vivre au quartier du fort.

1. Le grand temple des Ancêtres

Peu après la construction de la forteresse achevée, Skalf, désireux de montrer un attachement sans faille à sa culture et son peuple, passa commande d'un temple imposant. Il le souhaitait dans le but de rendre hommage à tous les aspects de la culture des nains, de leurs dieux à ceux qui avaient péri en tentant de protéger leur foyer. Skalf s'offrit les services de Roran Gundorson, un célèbre architecte de Karak-aux-Huit-Pics, remarqué pour ses constructions vertigineuses et son souci du détail, et le résultat dépassa toutes les espérances du seigneur nain.

L'extérieur est impressionnant. L'endroit est un bâtiment de forme circulaire bordé par huit tours. Les vitraux de l'édifice font le récit de la chute de Karak Izril. Skalf en fut tellement impressionné qu'il baptisa l'endroit le « temple des Ancêtres » pour rendre hommage à tous les nains d'antan.

Huit portes en pierre sculptées mènent au sein du temple, chacune étant coincée entre deux tours. L'intérieur est complètement ouvert et le toit soutenu par des arches conçues de main de maître. Huit allées traversent donc les rangées de bancs en pierre jusqu'à une estrade circulaire abritant trois statues représentant les dieux, situées à équidistance et se tournant le dos. Enfin, au milieu de ces statues apparaît un autel en forme d'enclume. Le plafond est recouvert de mosaïques, chacune illustrant diverses facettes de la vie des nains ; la mine, le brassage de la bière, la taille des pierres précieuses, la forge, le travail de la pierre et les combats étant mis en avant.

Le temple est ouvert tous les jours, de l'aube au crépuscule, à l'exception des jours de fête nains, où il est ouvert sans discontinuer. Trois offices se déroulent chaque jour, un par dieu, les trois divinités étant honorées lors de chaque service du septième jour de la semaine. La grande prêtresse Balikina Furlisdotr vit sous le temple en compagnie de ses cinq prêtres et de ses dix initiés. Elle préside certains offices, les prêtres se chargeant des autres.

Les sous-sols du temple abritent un accès aux ruines connu de la seule grande prêtresse. Il s'agit d'un puits d'une profondeur de 100 mètres recouvert d'une pierre de 250 kilos. Seule Balikina connaît le mot de passe runique permettant de soulever cette pierre. Elle n'utilise cette entrée que rarement, seulement lorsqu'une quête précise semble pouvoir profiter à la forteresse ou au temple, comme la récupération d'un artefact ou d'un trésor. Cette entrée peut également être le point de départ de missions de sauvetage.

~ GRANDE PRÊTRESSE ~ BALIKINA FURLISDOTR

Carrière : Grand prêtre (ex-Initié, ex-Prêtre, ex-Prêtre consacré)
Race : nain

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
70%	53%	54%	59%	42%	51%	60%	54%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	20	5	5	3	3	0	0

Compétences : Charisme +20%, Commérage +20%, Connaissances académiques (astronomie, histoire +20%, runes +20%, théologie +20%), Connaissances générales (Empire, nains +20%, Terres Arides), Équitation +20%, Focalisation +20%, Intimidation, Langage mystique (magick), Langue (bretonnien, classique, eltharin, estalien, halfling, khazalid, kislevien, norse, reikspiel, tiléen), Lire/écrire, Métier (maçon), Perception +10%, Sens de la magie +20%, Soins +20%
Talents : Coups assommants, Éloquence, Étiquette, Force accrue, Fureur vengeresse, Grand voyageur, Harmonie aethyrique, Incantation de bataille, Inspiration divine (Shallya), Magie commune (divine), Magie mineure (*arme consacrée*, *dissipation*, *marche dans les airs*, *silence*), Mains agiles, Méditation, Orateur né, Résistance à la magie, Robuste, Sain d'esprit, Savoir-faire nain, Sociable, Valeureux, Vision nocturne
Armure : armure lourde (plastron en gromril)
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 3, jambes 0
Armes : arme à une main (marteau)
Dotations : 2 potions de soins, collier en argent serti d'un petit diamant (180 co)

Balikina est une naine imposante consacrant son existence au culte de Valaya. Malgré son âge avancé, elle a encore les cheveux tout noirs et semble en excellente condition physique. Elle compte parmi les membres du haut conseil de Karak Azgal et donc parmi les nains les plus influents de la cité. Balikina pense que les nains devraient






LA CITADELLE DE SKALF

songer à reprendre eux-mêmes les ruines situées sous la ville plutôt que de s'enrichir en laissant les autres faire le boulot. Elle observe de près la confrérie de la Barbe Fourchue, mais elle ne sait pas trop si elle doit en soutenir les membres (pour plus d'informations, reportez-vous à la page 21).

2. Le temple de Myrmidia

En raison de la nature de Karak Azgal et de la proximité qu'elle entretient avec les terres du sud, il n'est pas étonnant que les humains de la cité aient bâti un temple dédié à la déesse guerrière Myrmidia. Il s'agit d'un édifice ramassé de deux étages et bâti en forme de «L». Des boucliers ornent les murs extérieurs et on y a suspendu des objets venus de tout le Vieux Monde. Une cour d'exercice clôturée a été installée devant le bâtiment et les prêtres du temple s'y entraînent régulièrement. Une statue de pierre de la déesse armée de sa longue lance et de son bouclier domine la cour.

L'intérieur est peu meublé, le principal lieu de culte étant situé à l'extrémité ouest du bâtiment. Les suppliants sont censés rester debout devant la lance dorée et le bouclier de Myrmidia, ce qui explique qu'on n'y trouve pas de chaises. Le temple est ouvert de jour, mais il est fermé durant la nuit. La partie orientale du bâtiment est une zone d'entraînement réservée aux prêtres et à une poignée de fidèles triés sur le volet. L'étage abrite les appartements des trois initiés et d'un prêtre.

Le maître du temple est Gaetano Rivera, un prêtre consacré de Tilée. Ancien mercenaire, il décida un jour de consacrer son existence à la déesse guerrière. Coléreux et arrogant, il n'en reste pas moins un excellent professeur. Lui et ses prêtres entraînent volontiers tous ceux qui sont en mesure de s'offrir leurs services. Gaetano facture 25 co les deux semaines d'entraînement quotidien et ne s'occupe que d'un élève à la fois. À la fin de chaque semaine, le joueur entraîné doit réussir un **test d'Intelligence Assez facile (+10%)** s'il veut gagner 100 points d'expérience. Ceux-ci peuvent servir à acheter une compétence de combat ou à améliorer une caractéristique de combat.

Le 15 de chaque mois, Gaetano organise en l'honneur de Myrmidia un concours auquel tout guerrier valide est le bienvenu. Les droits de participation prennent la forme d'une modeste donation de 1 co. Les participants s'affrontent en combat singulier et doivent tenter d'assommer leurs adversaires. Le gagnant de la finale remporte alors la moitié de la somme perçue au titre des droits de participation.

3. Le temple de Shallya

Shallya a pitié de tous ceux qui souffrent ou qui réclament son aide. Son temple de Karak Azgal en est la preuve car il est presque toujours plein de malades et de mourants. L'édifice est de plain-pied et bâti tout en longueur. Il renferme une cour intérieure pourvue d'une magnifique fontaine surnommée les Larmes de Shallya. La salle nord abrite le temple consacré à la déesse et la salle sud est une infirmerie remplie de lits. L'entrée apparaît dans le mur est. On y trouve le bureau de la réception et des civières pour les urgences. Une statue de colombe en bronze est suspendue à une chaîne à 6 mètres au-dessus du sol.

Les Larmes de Shallya qui jaillissent de la fontaine sont censées avoir des propriétés magiques curatives, si bien que chacun souhaite s'y rendre. Victime de son succès, le temple en limite l'accès et








empêche la plupart des suppliants de mettre les pieds dans la cour. La prêtresse prétend que boire l'eau de la fontaine ne garantit pas la guérison, car Shallya distingue parfaitement l'âme de chacun et n'aide que ceux qui le méritent vraiment. Les gens continuent cependant de faire des dons dans l'espoir de boire quelques gorgées d'eau de la fontaine. Le plus souvent, c'est le simple crédit qu'ils portent aux propriétés du bassin qui les soulage, mais l'eau est bel et bien bénie. Peut-être les Larmes sont-elles celles des souffrances qu'a endurées Karak Azgal. Mais peut-être ont-elles une origine tout autre, plus sinistre. Quoi qu'il en soit, quand les Larmes jouent leur rôle, la rumeur veut que la déesse trouve le suppliant méritant et le soigne de ses maux.

Pour acquérir une fiole de Larmes de Shallya, il faut avoir l'approbation de la prêtresse consacrée et faire un don. Les effets de la potion sont laissés à votre entière discrétion. Si vous estimez que le personnage est digne de la clémence de Shallya, l'eau l'aidera certainement. Dans le cas contraire, le liquide a un goût d'eau saumâtre.

La prêtresse consacrée de Shallya est une belle femme originaire d'Altdorf du nom de Hildegarde Grunwald. Dame Hilde, comme elle aime à être appelée, a la quarantaine, des yeux d'un bleu profond et des cheveux blonds et raides qui lui arrivent au milieu du dos. Elle méprise le style de vie propre à Karak Azgal car elle a vu les blessures, les morts et les maux causés par les explorations menées dans les ruines, mais également les excès et la débauche inhérente à la surface. Son ordre s'engage à aider les infirmes et les individus dans le besoin, mais Dame Hilde réprimande ceux qui viennent à elle, les invitant à se détourner de l'existence autodestructrice qu'ils mènent. Elle est responsable de sept initiés, un prêtre et un médecin, chacun faisant en sorte que le temple reste ouvert jour et nuit pour porter secours à tous ceux qui en ont besoin. Tous vivent dans l'aile ouest du bâtiment.

Les services de soins du temple sont de premier ordre : lits propres, nourriture de qualité et personnel attentionné. La prêtresse a le chic pour savoir combien un patient peut payer potions et soins, ce qui explique que le montant des dons varie selon les individus. Le temple dispose d'un bon stock de kits antipoison (5 co), de panacées (11 co), de potions de soins (5 co) et de larmes de Shallya (15 co). Les prix indiqués entre parenthèses constituent de simples repères. En effet, le personnel facture plus ou moins selon la fortune du patient.

4. Le temple de Gorlaz le Doré

Les nains constituant une race ancienne, les érudits découvrent parfois des références à des clans oubliés et à des forteresses perdues dans de vieux livres poussiéreux ou sur les bas-reliefs ornant les murs de ruines antiques. Des êtres étranges, des dieux distants et des conflits inconnus sont donc dissimulés, attendant d'être mis à jour par des explorateurs, des aventuriers prêts à braver tout ce que renferment les profondeurs cyclopéennes du monde situé sous les montagnes. Ce fut le cas avec le culte de Gorlaz.

Hegakin Rokrison a toujours été en mouvement. Érudit ambitieux et désireux de se faire un nom, il a toujours su qu'il y avait plus, quelque chose au-delà des préceptes dogmatiques du culte de Grungni. Ses recherches le conduisirent donc en des lieux interdits, ce qui lui valut d'être mis à l'écart avant d'être finalement exilé. Abattu, il se rendit à Karak Azgal et entreprit d'explorer certaines des ruines les plus profondément enfouies sous la forteresse. À son grand plaisir, il découvrit un vieux temple dédié à un dieu dont il n'avait jusqu'alors jamais entendu parler, mais il semblait évident que les nains ne s'y étaient jamais rendus car la conception des lieux était peu soignée et de facture étrangère. Intrigué, il s'approcha de l'autel, encore couvert de fluides poisseux et indescriptibles malgré le passage des siècles, et il tendit une main tremblotante pour le toucher. Quand ses gros doigts furent en contact avec la pierre, il devint une créature du Chaos, un mignon de Slaanesh.

Craignant d'être découvert, l'érudit fuit l'endroit et revint en ville. Des semaines durant, il fit d'étranges rêves et voulut résister à la souillure qui se répandait en lui. Il vit avec horreur sa peau prendre une allure parcheminée et se tendre sur ses os. Il lui fallait agir rapidement, aussi inventa-t-il Gorlaz. Au bout d'un mois, il commença

à prêcher le culte de ce dieu redécouvert à la fontaine d'Argent, diffusant des messages de richesse, de luxe et de gloire. La nuit, il assassinait des aventuriers, leur dérobant leurs trésors pour pouvoir s'offrir les atours seyant au disciple d'un dieu de la richesse. Mais malgré ses efforts pour fonder un nouveau culte à la gloire du grand Slaanesh, il ne rencontra que railleries auprès des nains, qui mirent son ridicule message sur le compte d'une forte fièvre.

Ne se démontant pas, Hegakin continua son travail. Son obstination finit par payer et attira l'attention d'Elgrom Tueur de Dragon, un nain censé être un descendant de Skalf en personne. Chaque jour pendant des semaines, Elgrom vint écouter la prêche d'Hegakin et rejoignit finalement l'érudit, persuadé que le chemin de la gloire se trouvait dans les préceptes de ce nouveau dieu. Avec le soutien d'Elgrom, Hegakin et le culte de Gorlaz gagnèrent un minimum de crédibilité et bientôt, davantage de gens prirent l'habitude de se rassembler à la fontaine pour entendre la parole de ces prophètes.

Elgrom se convertit au culte de Slaanesh un an après avoir rencontré Hegakin. L'érudit apprit à son élève que pour s'emparer du trône de la forteresse, il lui fallait emprunter la voie de la richesse et du pouvoir, deux éléments que Slaanesh pouvait lui offrir s'il se montrait suffisamment pieux. Les deux nains se rendirent dans les ruines et s'approchèrent du temple, où Elgrom toucha à son tour la pierre humide, se condamnant ainsi à une lente corruption.

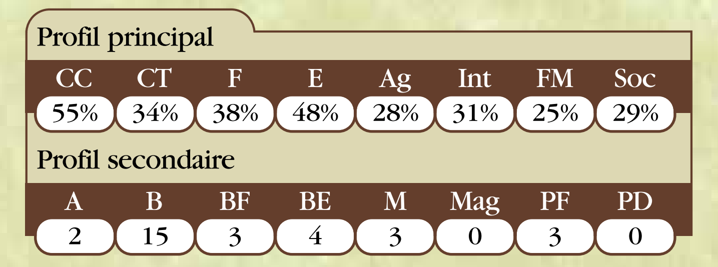
Après vingt ans, Hegakin et Elgrom comptent parmi les personnages les plus influents de Karak Azgal. Non seulement sont-ils au centre d'un nouveau culte en pleine expansion, mais ils tiennent également la plus importante banque de Karak Azgal, assurant la protection de fonds en échange d'un modeste pourcentage (5% pour les nains, 7% pour les humains et les halflings, et 12% pour les elfes). Avec le fruit de leurs activités financières et des donations, ils ont acheté un vieux bâtiment dans le quartier du temple qu'ils ont remis à neuf à l'aide de marbre blanc et qu'ils ont pourvu d'un toit et de colonnes dorés. Par la suite, ils ont fait installer une porte à deux battants en or massif et une statue de 3 mètres de haut, elle aussi en or, représentant le faux dieu nain Gorlaz tenant devant lui une pièce que chacun peut admirer. Hegakin et Elgrom prêchent les us de Gorlaz, rappelant à leurs fidèles l'importance d'être riche et les invitant à accumuler autant d'or et de bijoux que possible pour se délecter de la beauté des créations naines. Les membres sont censés faire des pèlerinages dans les ruines pour en rapporter autant de trésors que possible et rendre ainsi hommage à Gorlaz, pour que l'ensemble de ces richesses ne tombent pas dans les mains d'étrangers. On leur dit qu'ainsi, ils rendent gloire et honneur à leurs ancêtres.

Bien que les nains se soient entourés d'une vaste communauté de fidèles rendant indirectement hommage à Slaanesh en vénérant l'idole de Gorlaz, peu réalisent ce fait. La plupart croient sincèrement que Gorlaz est un dieu à part entière et assimilent volontiers les préceptes des deux cinglés qui sont à la tête du culte. Cependant, le culte grandissant, les choses risquent de prendre un tour dangereux. En effet, il a commencé à attirer de puissants nobles de la cour de Lord Thordin et même le maître de la guilde des joailliers, Zarador Svenginson, en fait aujourd'hui partie. Pire encore, les mutations d'Hegakin et d'Elgrom s'aggravent et sont plus marquées, ce qui complique les choses pour dissimuler leur véritable nature. Pour cacher la corruption qui les a gagnés, ils ont pris l'habitude de se vêtir de longues et lourdes robes, mais les gens commencent à se poser des questions. Elgrom, qui est sérieusement atteint, encourage la croissance du culte car il convoite la tête de la forteresse et est persuadé que Slaanesh lui en confiera le trône.

Vingt gardes servent le chef du culte, dix étant de service en permanence. Chacun porte une armure de plaques complète dont la cuirasse est marquée du symbole de Gorlaz, une pièce d'or. Parmi eux, seuls quatre connaissent la vérité et obéissent aveuglément à leur sombre maître. Les autres croient sincèrement servir la cause d'un dieu ancien récemment retrouvé. Tous obéiront à Elgrom jusqu'à la mort. Si on leur présentait la vérité sur un plateau d'argent, ils la nieraient farouchement et s'en prendraient à leur protagoniste pour défendre l'intégrité de leur foi.

~ GARDES DU TEMPLE ~

Carrière : Soldat
Race : nain



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
55%	34%	38%	48%	28%	31%	25%	29%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	15	3	4	3	0	3	0

Compétences : Conduite d'attelages, Connaissances générales (nains), Esquive, Intimidation, Jeu, Langue (khazalid, reikspiel), Métier (forgeron, maçon *ou* mineur), Perception, Soins
Talents : Coups assommants, Coups puissants, Désarmement, Fureur vengeresse, Maîtrise (arbalètes), Robuste, Savoir-faire nain, Valeureux, Vision nocturne
Armure : armure lourde (armure de plaques complète)
Points d'Armure : tête 5, bras 5, corps 5, jambes 5
Armes : arme à une main (hache *ou* marteau), bouclier, arbalète et 20 carreaux
Dotations : uniforme du temple, 1d10/2 co

Aux yeux des étrangers, le culte est un peu tape-à-l'œil. Les membres portent des bagues en or ouvragées et assistent aux réceptions nocturnes du temple. Les voleurs rêvent de s'emparer des trésors qu'est censé abriter l'endroit, mais aucun n'y est parvenu et ceux qui ont franchi les défenses de la bâtisse n'en sont jamais revenus. Lors des réceptions, un couple de gardes dans la confidence conduisent un membre dans les pièces secrètes du sous-sol, où le sujet est drogué et reçoit l'insigne honneur de voir une partie de son corps recouverte d'or. L'opération est douloureuse et digne des rites pervers de Slaanesh. Un peu d'or liquéfié est versé sur un ongle et pendant que le sujet crie de douleur, Elgrom hurle de plaisir.

Elgrom garde tout l'or des donations dans une chambre forte secrète située sous le temple. La porte est bien cachée, si bien qu'il faut réussir un **test de Fouille Difficile (–20%)** pour la trouver. Il en possède la seule clef. Une fois la porte localisée, il est possible de l'ouvrir au prix d'un **test de Crochetage Très difficile (–30%).** La chambre forte abrite des pierres précieuses, des pièces et des bijoux pour une valeur totale de 300 co.

~ HEGAKIN ROKRISON ~ CULTISTE DE SLAANESH

Carrière : Érudit (ex-Étudiant)
Race : nain (mutant)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
46%	25%	31%	52%	34%	56%	25%	45%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14	3	5	3	0	0	0

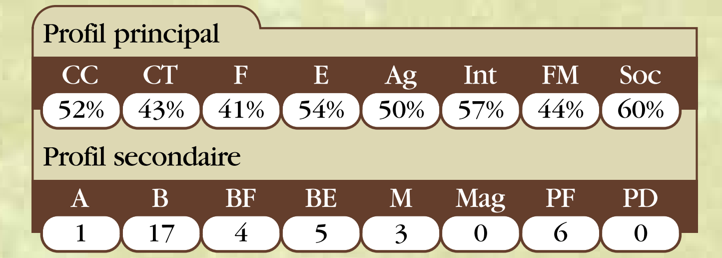
Compétences : Charisme, Connaissances académiques (histoire, religion, runes) +10%, Connaissances générales (Empire, nains +20%, Terres Arides), Évaluation, Fouille, Langue (bretonnien, classique, khazalid, reikspiel, tiléen), Lire/écrire, Métier (forgeron), Perception +10%
Talents : Étiquette, Fureur vengeresse, Intelligent, Linguistique, Résistance à la magie, Robuste, Savoir-faire nain, Valeureux
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0

Armes : arme à une main
Mutations : apparence décharnée, peau coriace
Dotations : robe de qualité exceptionnelle cousue d'or en filigrane, 100 co, anneau de Gorlaz (200 co)

Hegakin mesure 90 centimètres. En raison de sa mutation du Chaos, il est très mince pour un nain. Il a une longue barbe, de longs cheveux et porte une lourde robe pour dissimuler sa peau parcheminée. Il porte également des lunettes. Hegakin est un lâche et prend la fuite dès qu'un combat se profile.

~ ELGROM TUEUR DE DRAGON ~ CHEF DU CULTE DE SLAANESH

Carrière : Charlatan (ex-Courtisan, ex-Noble)
Race : nain (mutant)



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
52%	43%	41%	54%	50%	57%	44%	60%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	17	4	5	3	0	6	0

Compétences : Baratin +20%, Charisme +10%, Commandement, Commérage +20%, Connaissances académiques (histoire), Connaissances générales (Empire, nains), Déguisement, Escamotage, Évaluation +10%, Fouille, Jeu, Langue (eltharin, khazalid, reikspiel, tiléen), Lire/écrire, Marchandage, Métier (mineur), Perception +10%, Résistance à l'alcool
Talents : Code de la rue, Dur en affaires, Éloquence, Étiquette, Fuite, Fureur vengeresse, Imitation, Intelligent, Intrigant, Maîtrise (armes de parade), Résistance à la magie, Robuste, Savoir-faire nain, Sociable, Valeureux, Vol
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : rapière, queue épineuse
Mutations : ailes, queue épineuse, régénération
Dotations : robe à capuche de qualité exceptionnelle cousue d'or en filigrane, 200 co, anneau de Gorlaz (300 co), clef de la chambre forte du temple

Elgrom n'a jamais été content de la place qu'il occupe parmi les siens. Lointain cousin du clan Skalf, il passa sa jeunesse à la cour. Rêvant d'une place de choix au sein de la forteresse, il fut affligé de passer toujours après les autres. Furieux et contrarié, il décida de se venger des nobles qui l'avaient rejeté.

Son premier geste fut de convaincre ses anciens alliés, des nobles de la cour, d'investir dans une mine qu'il savait épuisée et d'empocher leur argent. Bien qu'on apprît quelques années après que la mine était inexploitable, aucun de ses amis ne le soupçonna d'escroquerie. Fort de ce premier succès, Elgrom affina son niveau de duperie, ce qui le poussa à en vouloir toujours plus. Il entendit alors parler d'un dieu nain oublié et remis au goût du jour par un érudit du nom d'Hegakin. Il vit immédiatement un moyen d'exploiter cette idée. Quel meilleur moyen pour escroquer des nobles que de le faire au nom de la religion, pensa-t-il ?

Mais quel que fût le but d'Elgrom, Hegakin le séduisit rapidement et lui révéla la vérité qui se cachait derrière cette nouvelle religion. Au début, Elgrom en parut choqué, mais sa cupidité reprit rapidement le dessus quand il vit les promesses de pouvoir et de richesse qui s'offraient à lui. Aussi aida-t-il l'érudit à développer la foi en échange d'une partie du gâteau. Hegakin conduisit Elgrom jusqu'à l'autel caché sous la forteresse et l'invita à le toucher. Bien que méfiant, il toucha bêtement la surface humide et fut à son tour corrompu, son âme à jamais vouée à Slaanesh. Le dieu le trompa alors et lui fit croire qu'il le récompenserait en lui permettant de prendre la tête de la forteresse s'il parvenait à convaincre suffisamment de nains de le vénérer. Mais Elgrom fait tout ceci dans un souci de vengeance. Même les mutations du Chaos et les avertissements d'Hegakin ne parviennent pas à l'en dissuader. Son objectif est de corrompre assez de nobles et de riches nains de la forteresse pour devenir un jour le seigneur de Karak Azgal. Slaanesh sait parfaitement comment nourrir ce genre d'ambition au moyen de fausses promesses.

Pour cacher sa queue et ses ailes, Elgrom porte une ample robe brodée et une cape à capuche. Tous ses ongles ont été dorés en l'honneur de Slaanesh. Si on l'attaque, il cherche la protection des gardes du temple mais n'hésite pas à combattre à l'aide de sa queue et de sa rapière s'il est acculé. Si les choses tournent mal, il déploie ses ailes et attaque depuis les airs, prenant la fuite si possible.

Le quartier du fort



Skalf bâtit un donjon à l'endroit même où il sortit des ruines après avoir terrassé le dragon. La redoute s'y dresse aujourd'hui encore, à l'est de la porte du Dragon. Au nord se trouve le quartier du fort, au sein duquel se situent les foyers des nobles familles de Karak Azgal. Les législateurs patrouillent fréquemment les rues, ce qui explique qu'il s'agit de la partie la plus sûre de la cité. Cinq grandes familles ont établi leur forteresse de clan dans le quartier. Les autres édifices sont les luxueuses demeures de la petite noblesse.

5. Le donjon de Skalf

Le donjon de Skalf, qui est le bâtiment le plus grand de la cité, s'élève à une hauteur de 36 mètres. Entouré d'une muraille de 6 mètres et de corps de garde à l'est et à l'ouest, le donjon est également pourvu d'un toit pointu surmonté d'une statue en or représentant un dragon ailé de 9 mètres de long. Le bâtiment abrite le clan de Skalf, ses descendants directs vivant aux étages de l'endroit. Le rez-de-chaussée accueille les salles du conseil et le quartier général des législateurs. Enfin, les sous-sols abritent la prison des législateurs.

Le donjon est ouvert aux citoyens durant la journée, mais les portes sont fermées la nuit. Deux législateurs se tiennent à la porte et ne permettent aux visiteurs d'entrer qu'une fois ces derniers débarrassés de leurs armes. La plupart des gens y entrant viennent rendre visite à un prisonnier, déposer une requête au seigneur de la forteresse ou étudier le *Grand Tome des législateurs*. Les visites sont autorisées une fois par jour, pendant une heure, et il en coûte 5 co. Pour faire appel d'un jugement rendu par les législateurs, il faut réussir un **test de Connaissances académiques (droit) Assez Difficile (–10%)** et verser une somme de 10 co. En cas d'échec, l'appel est automatiquement rejeté en raison d'un vice de forme. En cas de succès, le commandant des législateurs examine la demande en appel et la soumet finalement au seigneur de la forteresse. Tout ceci prend 1 à 3 semaines selon le nombre de degrés de réussite obtenus au test de Connaissances académiques. Quand bien même, la quasi-totalité des appels sont rejetés car les législateurs n'apprécient pas que leurs jugements soient remis en question. Pour plus de détails sur le *Grand Tome des législateurs*, reportez-vous à la page 9.

Sous le donjon se trouve un accès secret aux ruines. Seuls les individus pourvus de la permission du seigneur de la forteresse ont le droit de l'emprunter.

~ LE HAUT CONSEIL ET LE PETIT CONSEIL ~

Les nains gouvernent Karak Azgal et ne s'occupent guère des spécimens des autres races vivant à la Porte des Morts ou au sein de la Citadelle de Skalf. Ces étrangers, comme ils les appellent, n'ont aucune représentation au sein du gouvernement et n'en ont jamais eu de toute l'histoire de la ville. Le seigneur de la citadelle, Thorgin Tueur de Dragon, préside le haut conseil, qui n'abrite que deux membres en plus de lui : la grande prêtresse Balikina Furlisdotr et le thane Furagrum Kazorson, le commandant des législateurs. Le petit conseil est quant à lui constitué des maîtres des différentes guildes et du chef de chacune des cinq familles nobles de Karak Azgal. Le petit conseil représente les nains les plus puissants et influents de la cité et soumet ses requêtes au haut conseil une fois par mois. Le chambre haute se réunit alors en secret pour décider des suites à donner. Les hauts conseillers sont également les juges des affaires semblant trop délicates ou importantes pour être laissées aux législateurs. Les sessions du petit conseil se tiennent tous les quinze jours à la Chambre du conseil du donjon de Skalf. Tous les citoyens de Karak Azgal y sont les bienvenus, mais les étrangers ont très peu de poids dans la politique de la ville.








6. La fontaine d'Argent

Cette fontaine est alimentée par une source souterraine. Elle a été sculptée par les nains de manière à ce que trois poissons d'argent semblent jaillir du bassin tout en crachant de l'eau. Le leader du culte de Gorlaz, Elgrom Tueur de Dragon, y prêche souvent, tentant de convertir de nouveaux nobles à sa cause. Pour plus de détails sur Elgrom, reportez-vous à la page 16.

7. La statue de Skalf Tueur de Dragon

Ce socle de granit de 3 mètres de haut soutient une statue de 6 mètres de Skalf Tueur de Dragon, le fondateur de la Citadelle de Skalf. Le nain tient sa hache dans une main et la tête du dragon dans l'autre. Les filles de joie les plus chères et les plus célèbres de la cité se réunissent souvent le soir près de la statue. Leur maison de débauche se situe de l'autre côté de la rue, en **zone 13**.

8. La demeure du clan Norgunson

Ce manoir de trois étages est le foyer du clan Norgunson. La famille est connue pour son génie minier et possède l'une des deux mines encore actives, à 800 mètres environ à l'est de la cité. Bâtie en marbre rouge, la demeure se détache très nettement des autres constructions. Un écu frappé du symbole familial, un pic frappant la roche, a été sculpté au-dessus de l'entrée.

Furtin Norgunson, un nain vigoureux âgé d'une petite centaine d'années, est à la tête du clan. C'est un sacré phénomène. Il porte la barbe longue, si longue qu'il doit la passer dans les anneaux de sa ceinture s'il ne veut pas marcher dessus. De plus, il est d'une impardonnable lascivité, si bien que les bruits de couloir lui attribuent plus de 30 rejetons légitimes et pas moins de 10 bâtards. Il n'en tient pas moins une place de premier plan au sein de la société locale car il est membre du petit conseil et occupe une place active au sein de la guilde des mineurs.

La mine des Norgunson, qui produit du minerai de fer et des pierres précieuses, est extrêmement rentable. Les chefs d'équipe engagent régulièrement de nouveaux ouvriers, payés 85 pa la semaine. Le besoin en main-d'œuvre ne vient cependant pas des démissions, mais des menaces des profondeurs. Skavens, gobelins et bien d'autres monstres s'aventurent parfois dans les galeries, tuant alors des équipes entières. Quand cela se produit, et cela arrive plus souvent que le clan Norgunson veut bien l'admettre, les contremaîtres recourent discrètement aux services de nettoyeurs chargés de terrasser les intrus pour que le travail puisse reprendre. S'agissant d'une affaire dangereuse, et chaque jour d'inactivité coûtant cher, le clan paye bien, offrant 10 pa par tête ou queue rapportée des mines.

9. La demeure du clan Durgarson

Les membres du clan Durgarson sont des descendants de l'un des plus proches compagnons de Skalf et bénéficient donc de privilèges depuis que la ville a été fondée. Leur hôtel particulier s'élève sur deux étages et se distingue par le jardin clôturé apparaissant sur son toit plat. Le symbole du clan est un coffre à trésor débordant de pièces. Selon les rumeurs, le clan est si riche que nul n'a à travailler. De plus, les chambres fortes de la famille abriteraient une montagne d'or. En réalité, le clan a sombré dans l'oisiveté et la paresse, si bien qu'il dépérit. La soi-disant montagne d'or s'est réduite à quelques milliers de couronnes et aura bientôt disparu en raison des actions du chef du clan.

Dronglik Durgarson, un nain obèse, est un ivrogne doublé d'un glouton. Ses serviteurs le déplacent sur une litière car il peut à peine marcher. Il est censé représenter sa famille au petit conseil, mais il s'y rend rarement, préférant à cela s'empiffrer de victuailles et de vins coûteux. Dronglik s'est récemment converti au culte de Gorlaz et passe beaucoup de temps au temple, où Elgrom s'échine à corrompre le nain, l'attirant dans le giron de Slaanesh en lui faisant miroiter d'invraisemblables quantités de nourriture et de boisson.

10. La demeure du clan Rorganson

Famille de guerriers, les Rorganson occupent aujourd'hui encore la plupart des places d'officiers de l'armée de la cité. Leur demeure, pourvue de trois étages, est constituée d'une pierre grise et lisse. Leur symbole est un bouclier blasonné d'une imposante hache d'armes. Il a été gravé selon un motif redondant tout autour de l'édifice, au bord du toit. Le chef du clan est le capitaine Kragdin Rorganson. Il siège au petit conseil et est le commandant des défenseurs de Karak Azgal. Pour plus d'informations sur ce personnage, reportez-vous à la description du puits de Zambor, page suivante.

Les membres du clan Rorganson ne sont pas très contents de ce qu'est devenu Karak Azgal. En effet, ils préféreraient que les nains reprennent eux-mêmes les ruines et cessent de vivre aux dépens d'autrui. Beaucoup appartiennent à une organisation secrète répondant au doux nom de la confrérie de la Barbe Fourchue (cf. page 21).

11. La demeure du clan Voragorsdotr

Ce bâtiment de deux étages abrite le clan Voragorsdotr qui s'est taillé une place de choix peu après la reconstruction de la ville grâce à une mine de pierres précieuses. Celle-ci est située à plus de 1,5 km à l'est de la ville et étroitement surveillée par le clan. Aucun étranger n'a le droit d'y pénétrer et seuls les membres du clan y travaillent ou la gardent. Bien qu'elle ne soit pas aussi productive que les mines dont disposait jadis Karak Izril, l'endroit a permis au clan de vivre très confortablement depuis la fondation de la cité.

L'organisation du clan est matriarcale et la naine la plus vieille, Faralina Voragorsdotr en est à la tête. Comparée aux autres nains, elle est de petite taille et ne mesure que 75 cm. Elle est cependant vive d'esprit et très fougueuse. Elle siège au petit conseil et compte parmi les nobles les plus raisonnables et compatissants.

12. La demeure du clan Damirson

Originaire de Karaz-a-Karak, au nord, le clan Damirson est arrivé à Karak Azgal il y a un siècle. Nul ne connaît la raison de la venue de ces nains, mais le seigneur de la forteresse les a accueillis à bras ouverts car ils ont une longue tradition d'artisans et de maîtres des runes derrière eux. Leur maison, de plain-pied, est blanche et recouverte de runes naines. Un **test de Connaissances académiques (runes) Assez difficile (–10%)** révélera qu'il s'agit de runes de protection inédites. Le symbole de cette famille est un marteau frappant une enclume et surplombé par les huit étoiles de Valaya.

Rorantok Damirson, un vieux maître des runes, est à la tête du clan. Il est chauve et passe sa longue barbe dans des anneaux en or. On le voit rarement sans son plastron en gromril. Il siège lui aussi au petit conseil, mais il reste généralement silencieux, préférant laisser démagogie et fanfaronnades aux autres nobles.

Le clan Damirson dissimule un terrible secret. Il a fui Karaz-a-Karak en raison d'un scandale tournant autour du Chaos. En effet, le dieu Khorne parvint à corrompre l'un des maîtres des runes et sa soif de sang le poussa à se livrer à un véritable massacre au sein de l'imposante forteresse. Le clan dut partir en disgrâce et élit domicile à Karak Azgal. Si le culte de Gorlaz venait à être démasqué, le clan Damirson en serait un farouche adversaire.

13. La Prime du Mineur

Le porche en pierre qui sert de façade à cet édifice ramassé est surmonté d'une enseigne peinte représentant une pioche de mineur et un tas de pépites d'or. S'adressant aux mineurs qui descendent dans les profondeurs de la forteresse, cet établissement est taillé sur mesure pour les nains souhaitant échanger les récits de leurs dernières découvertes, se rincer le gosier et se plaindre de leurs sujets favoris, les peaux-vertes et les elfes.

La *Prime du Mineur* est l'un des plus vieux établissements de Karak Azgal puisqu'il fut ouvert peu après la disparition du dragon. L'endroit est tenu par Balarika Kragellasdotr, une naine de près de 1,05 mètre dont les longs cheveux blancs lui tombent aux genoux, qui se procure les meilleures bières et s'entourent de véritables chefs nains. Elle n'a qu'un défaut, sa tendance à écouter aux portes, si bien qu'elle a le chic pour tomber sur les conversations les plus secrètes. Du reste, son commerce de renseignements est beaucoup plus

lucratif que l'auberge en elle-même. Les PJ pourront donc se tourner vers elle pour glaner des informations de choix, à moins que quelqu'un ne les engage pour la faire taire à jamais.

~ BALARIKA KRAGELLASDOTR ~

Carrière : Marchand (ex-Aubergiste, ex-Bourgeois)
Race : nain

Profil principal

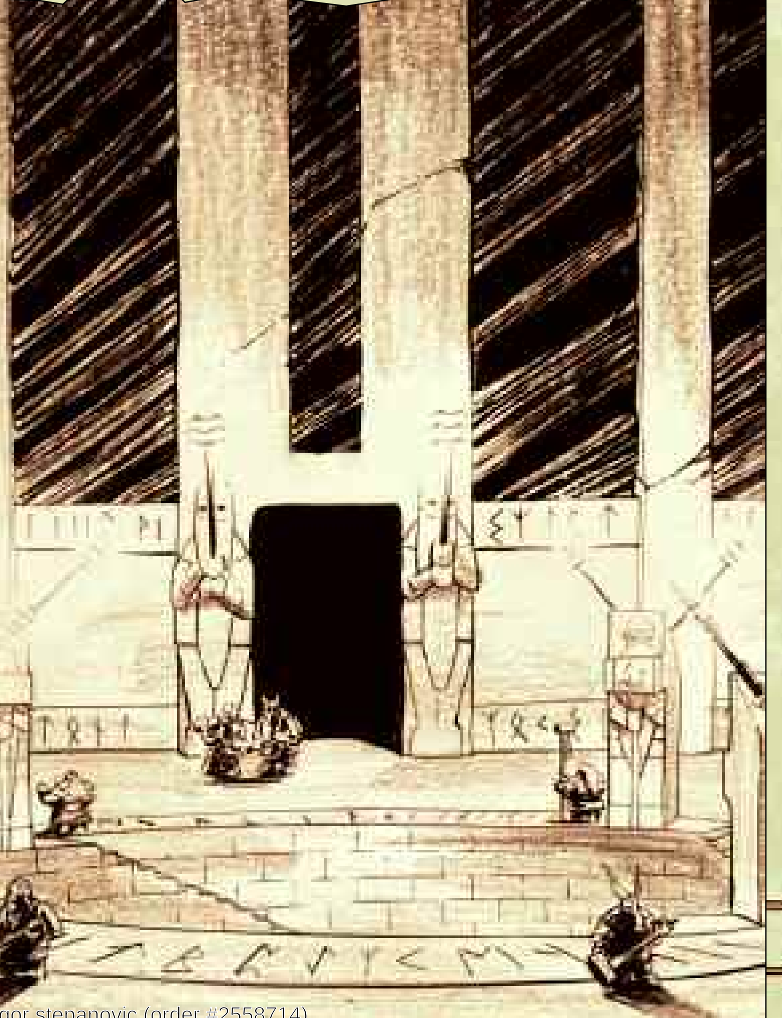
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
46%	36%	35%	51%	41%	65%	46%	55%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	15	3	5	3	0	0	0

Compétences : Charisme, Commérage +20%, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire, nains) +10%, Évaluation +20%, Fouille, Langue (halfling, khazalid, kislevien, reikspiel), Lecture sur les lèvres, Lire/écrire, Marchandage +20%, Métier (cuisinier, forgeron, maçon), Perception +10%, Résistance à l'alcool +10%
Talents : Calcul mental, Code de la rue, Combat de rue, Coups assommants, Dur en affaires, Étiquette, Fureur vengeresse, Robuste, Savoir-faire nain, Valeureux, Vision nocturne
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : dague
Dotations : vêtements de bonne qualité, 500 co cachées dans un compartiment secret de ses quartiers

Balarika est très intelligente et parfaitement consciente de ses limites. Elle est suffisamment lucide pour savoir qu'elle ne fait pas le poids en cas de bagarre car elle sait à peine tenir une épée. En cas de violence, elle prend donc le parti de se rendre et fait appel à ses véritables talents que sont l'éloquence et la subtilité pour se tirer d'affaire. Quelque peu retorse, elle est aussi rancunière et prend parfois certaines mesures pour remettre les choses en place, allant même jusqu'à louer les services d'hommes de main pour se débarrasser de ses détracteurs.



Le quartier étranger



Ce quartier a été baptisé ainsi car il s'agissait à l'origine d'une partie inexploitée de la forteresse peuplée d'immigrants nains. S'étendant considérablement, l'endroit finit par attirer également des humains et des halflings. Les constructions sont de conception naine et en pierre grâce à l'influence de la guilde des maçons. En effet, rien n'a jamais été bâti au sein de la Citadelle de Skalf sans que cette guilde ait eu son mot à dire.

Le puits de Zambor est l'endroit le plus important du quartier. Constituant l'accès légal aux ruines le plus emprunté, il attire chaque jour des centaines de personnes. Les établissements de jeu, tavernes et échoppes se chargent de vider les poches de ceux qui cherchent à faire fortune, car seuls quelques aventuriers téméraires s'enfoncent réellement dans les profondeurs. Il s'agit du lieu le plus animé et dangereux de la Citadelle de Skalf, mais il n'est pas livré à lui-même comme peut l'être la Porte des Morts.

Toute promenade dans les rues reste une expérience intéressante. Les vendeurs proposent leurs biens à même la chaussée et les marchands tentent de convaincre les passants qu'ils ont ce qu'il faut pour soigner tous leurs maux. Les rabatteurs se tiennent devant les auberges et les tavernes, tentant d'y attirer les clients en leur promettant les spectacles les plus étonnants ou les meilleurs paris. Des voleurs de talent évoluent au sein de la foule, vidant les poches des imprudents pour faire bonne mesure. Les voyageurs qui passent par ici doivent donc rester attentifs sous peine de voir disparaître les couronnes d'or qu'ils ont acquises à force de labeur.

14. Le puits de Zambor

Lorsque le nain Zambor bâtit sa demeure en ce lieu il y a bien longtemps, il découvrit un accès aux ruines. Cela en fit l'endroit idéal pour les aventuriers désireux de s'enfoncer dans les profondeurs, si bien que le seigneur de la forteresse lui racheta le terrain et en fit l'entrée officielle des donjons de Karak Azgal. Par la suite, la demeure fut démolie et les nains bâtirent un quadruple escalier partant dans chacune des directions des points cardinaux et menant à un petit édifice construit au-dessus du puits qui lui-même s'ouvre sur les cavernes.

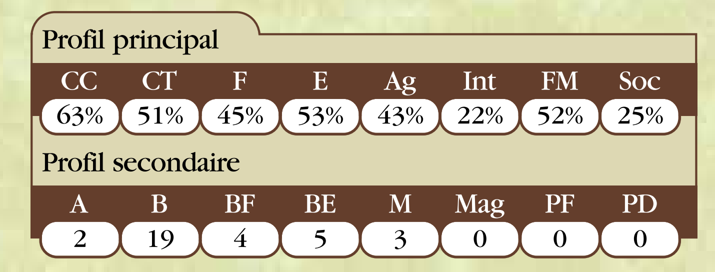
Les législateurs contrôlent aujourd'hui le site, s'assurant que les aventuriers qui entrent dans les ruines ont un permis et ont acquittés un droit d'entrée. Quand des explorateurs remontent des ruines, les législateurs les fouillent de près. Ils font en sorte que les taxes dues soient payées et confisquent les artefacts nains, comme le veut le *Grand Tome des législateurs*. Pour plus de détails sur les taxes applicables, reportez-vous à la page 10.

Le bâtiment est ouvert aux aventuriers 24 heures sur 24. On y trouve en permanence six législateurs, trois dehors qui maintiennent l'ordre et trois à l'intérieur qui se chargent de fouiller les individus qui sortent des ruines. Généralement, Furagrum, leur commandant, y travaille de 10h00 à 16h00.

Si les héros achètent un permis, ils sont escortés jusqu'au puits où les nains ont construit un escalier en colimaçon qui mène dans les ruines, 30 mètres plus bas.

~ LÉGISLATEUR ~

Carrière : Vétéran (ex-Soldat)
Race : nain
Compétences : Commérage, Connaissances académiques (droit), Connaissances générales (nains) +10%, Esquive, Intimidation, Jeu, Langage secret (langage de bataille), Langue (khazalid, reikspiel), Métier (forgeron, maçon *ou* mineur), Perception +10%, Résistance à l'alcool, Soins



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
63%	51%	45%	53%	43%	22%	52%	25%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	19	4	5	3	0	0	0

Talents : Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Désarmement, Fureur vengeresse, Maîtrise (armes lourdes, armes à poudre), Résistance à la magie, Résistance accrue, Robuste, Savoir-faire nain, Sur ses gardes, Valeureux, Vision nocturne
Armure : armure lourde (armure de plaques complète)
Points d'Armure : tête 5, bras 5, corps 5, jambes 5
Armes : arme à deux mains (hache d'armes lourde), 2 pistolets
Dotations : munitions pour 10 tirs, 1d10 co

15. Le Bazar du Totem de Todt Müller

Ce magasin est un exemple du type d'établissements que l'on trouve couramment dans le quartier étranger. Conçu pour profiter des individus dans le besoin, il offre tout ce dont un aventurier intrépide ou un joueur superstitieux a besoin. L'endroit est géré par un charlatan originaire de l'Empire du nom de Todt Müller. Ce dernier est suffisamment prudent pour ne jamais faire de promesses inconsidérées au sujet de ses produits et ne vend d'objets rares ou coûteux qu'aux aventuriers qu'il pense ne pas être en mesure de revenir des ruines.

L'échoppe est encombrée d'un véritable bric-à-brac, depuis des casiers de bouteilles colorées aux tables et aux étagères en passant par les statuettes et autres bibelots. Todt est un sacré bon commercial et arrive à persuader ses clients d'acheter des choses dont ils n'ont pas vraiment besoin. Il vend même certains objets en parfait état de fonctionnement et propose la plupart des marchandises figurant sur les **Tables 5–9, 5–10 et 5–11** du livre de règles de *WJDR*. Quand il arrive à vendre certains de ces articles, il jauge rapidement son client et décide ou non de lui proposer des objets un peu spéciaux.

Parmi les curiosités de Todt, on trouve la panacée de tata Müller pour 5 co. Selon lui, sa chère tante la prépare pour soigner les empoisonnements et les maux de tête, mais il s'agit simplement d'eau sucrée. Il possède également un objet rare venu de Middenheim, un morceau de fourrure de loup censée porter chance à celui qui la porte, qu'il vend 15 co. Parmi les autres objets rares de son échoppe, on trouve un éclat du manche de Gal Maraz, le marteau de Sigmar en personne ! Il n'en a qu'un seul et ne le vendra pas au premier venu, mais un client de choix pourra en faire l'acquisition pour 50 co.

Todt vit d'expédients aussi sait-il mettre les bouts quand c'est nécessaire. Si une victime de ses escroqueries vient le chercher, il prendra la poudre d'escampette et règlera si possible le problème par la suite.

~ TODT MÜLLER ~

Carrière : Charlatan (ex-Escroc)
Race : humain

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
41%	45%	36%	41%	45%	44%	46%	61%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14	3	4	5	0	0	0

Compétences : Baratin +10%, Charisme +10%, Commérage +10%, Connaissances générales (Empire, nains), Évaluation +10%, Expression artistique (conteur), Fouille, Jeu +10%, Langage secret (langage des voleurs), Langue (khazalid, reikspiel), Marchandage +10%, Perception
Talents : Chance, Course à pied, Fuite, Éloquence, Grand voyageur, Imitation, Intelligent, Intrigant
Armure : armure légère (veste de cuir, jambières de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 1
Armes : dague
Dotations : vêtements de bonne qualité, collier en or (90 co)

16. La salle de jeu de la Chope Dorée

À l'instar du puits de Zambor, la *Chope Dorée* est ouverte 24 heures sur 24. En gros, il s'agit d'une maison de jeu, des jeux de cartes aux jeux de dés en passant par différents types de paris. Le rez-de-chaussée est occupé par l'établissement de jeu à proprement parler et par un bar, au sud de l'endroit. L'étage propose quant à lui des chambres. De grandes enseignes posées sur les flancs nord et ouest du bâtiment font figurer le nom de l'établissement et sa devise : « Jeux et divertissements assurés ! »

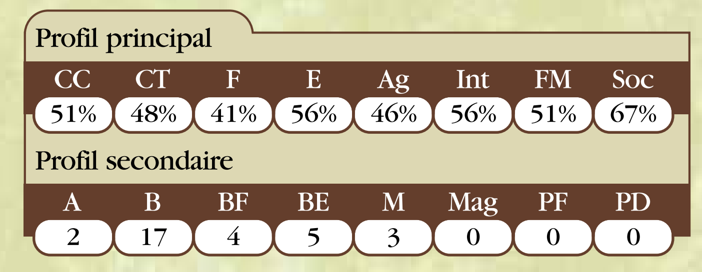
L'un des grands jeux de la *Chope Dorée* est la cagnotte aux morts. Le parieur choisit un groupe d'aventuriers qu'il pense être incapables de revenir des ruines. Pour gagner et toucher sa mise, il faut que le groupe en question ait disparu depuis une semaine. Pendant ce temps, la cagnotte augmente chaque fois qu'un nouveau pari est fait ou qu'un groupe d'aventuriers remonte à la surface. Pour jouer, il faut miser 2 co, la maison prenant une commission de 10% sur tous les paris. Des « experts » traînent devant d'établissement et donnent leur avis sur les chances de réussite d'un groupe en échange de quelques pièces. La *Chope* baptise également les groupes d'aventuriers afin que les gens sachent sur qui ils parient. En voici quelques exemples : les Enfants perdus, la compagnie de Horgan, les Musclés ou les quatre Imbéciles.

Harlock Balgorson, le baron du crime nain, gère la *Chope Dorée*. À Karak Azgal, les jeux et nombre de vices beaucoup plus sensuels sont parfaitement légaux, mais le recel d'objets volés dans les ruines ne l'est pas. Harlock gère ses affaires dans un entrepôt, au coin de la rue de la *Chope Dorée*, en **zone 18** sur le plan de la ville. Il vend des biens volés, n'offrant que 50% de leur valeur réelle. Les objets issus des ruines sont quant à eux payés 40% de leur valeur.

Harlock a conclu un accord avec Dmitri Markov, de la Porte des Morts, pour receler tous les biens que le Kislevite rapporte grâce à l'accès illégal aux ruines dont il jouit. Tous deux entretiennent une relation étrange somme toute assez classique entre deux barons du crime. Ils se détestent mais chacun a besoin de l'autre pour gagner de l'argent. Si Harlock trouvait le moyen de se débarrasser de Dmitri sans que la preuve de son implication puisse être faite, il n'hésiterait pas une seconde. Un groupe d'aventuriers pourrait faire l'affaire, aussi est-il toujours en quête de sang neuf.

~ HARLOCK BALGORSON ~

Carrière : Baron du crime (ex-Garde du corps, ex-Racketteur, ex-Receleur)
Race : humain



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
51%	48%	41%	56%	46%	56%	51%	67%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	17	4	5	3	0	0	0

Compétences : Alphabet secret (voleur), Charisme, Commandement +10%, Commérage +20%, Connaissances générales (Empire, nains), Escamotage, Esquive +20%, Évaluation +20%, Filature, Intimidation +20%, Jeu, Langage secret (langage des voleurs), Langue (khazalid, reikspiel), Marchandage +20%, Métier (forgeron), Perception +20%, Soins, Torture
Talents : Chance, Course à pied, Éloquence, Fuite, Fureur vengeresse, Grand voyageur, Imitation, Intrigant, Maîtrise (armes à poudre), Résistance à la magie, Robuste, Savoir-faire nain, Sociable, Valeureux, Vision nocturne
Armure : aucune

Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : arme à une main (épée), 2 pistolets
Dotations : vêtements de bonne qualité, trois anneaux en or (60 co chacun), 30 co

17. Le magasin de Grondella

Cette échoppe est fort bien située puisqu'elle est sise à deux pas du puits de Zambor. Elle propose armes, munitions et accessoires de spéléologie à tous ceux qui souhaitent s'aventurer dans les ruines. Les prix sont élevés (cf. table de la page 10), mais les articles sont de bonne qualité et en parfait état. La propriétaire se prénomme Grondella Harkansdotr, une naine née et élevée à Karak Azgal. Son fils Korgan, qui fabrique nombre des armes à vendre dans la forge située à l'arrière du magasin, l'aide à tenir l'endroit. C'est un nain aux muscles saillants, qui porte la barbichette et de courts cheveux noirs. Sa mère a un peu d'embonpoints, des cheveux noirs elle aussi et porte de simples vêtements en cuir.

Ce magasin n'a pas d'égal dans les environs car les objets et services qu'il propose sont uniques. Les probabilités pour que disparaissent les aventuriers qui entrent dans les ruines étant élevées, Grondella loue ce qu'elle appelle ses services funéraires à ceux qui disparaissent durant leurs explorations. Pour 10 co, elle conduit un service funéraire au temple du choix de son client une fois celui-ci disparu depuis une période prédéfinie. Elle envoie ensuite des messages aux proches pour les informer de sa mort. D'autres marchands ont repris le concept, mais contrairement à eux, Grondella organise réellement un service funéraire et prévient les familles.

Grondella vend également au marché noir des objets achetés auprès de Harlock, de la *Chope Dorée*. Elle ne les propose cependant pas à n'importe qui et tente avant tout de s'assurer que l'acheteur se montrera discret avant de les lui montrer. Elle les garde dans l'arrière-salle, derrière la forge. En voici quelques exemples :

• *Tabac à priser d'explorateur.* Une franche inhalation de cette fine poudre verte confère un bonus de +5% aux tests de Perception et +1 aux tests d'initiative. Chaque sachet renferme 3 doses, l'effet de chaque dose durant 2d10 rounds. 30 co.

• *Fumet de manticore.* Les victimes d'attaques d'armes enduites de cette substance doivent réussir un **test de Force Mentale Assez difficile (–10%)** sous peine de s'endormir. Mais pire encore, celles qui ratent le test initial doivent réussir un **test d'Endurance Difficile (–20%)** sous peine de mourir. Chaque application coûte 65 co.

• *Casque noir.* Ce casque noir est en gromril, conférant ainsi 3 points d'Armure à la tête. Grondella est prête à le vendre pour 300 co.

18. Entrepôt de recel

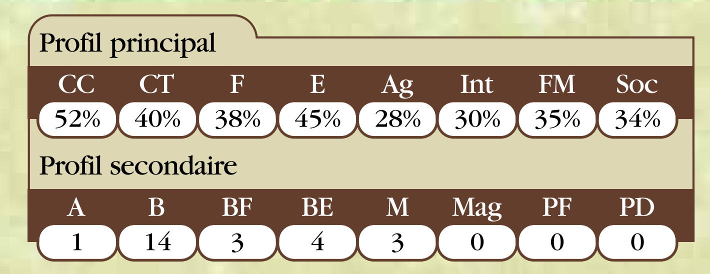
Ce bâtiment quelconque abrite les activités de recel de Harlock, de la *Chope Dorée*. La porte d'entrée s'ouvre sur un petit entrepôt rempli de boîtes, de tonneaux et de caisses. Un ouvrier assis derrière un bureau demande aux nouveaux arrivants de mettre les voiles, ceux-ci étant alors censés donner le mot de passe s'ils souhaitent poursuivre plus avant. Harlock change le mot de passe tous les jours et ceux qui désirent accéder à l'entrepôt doivent l'obtenir de sa bouche.

La plupart des marchandises entreposées ici ont été volées ou ont été remontées des ruines en toute illégalité. Les objets disponibles varient d'une semaine à l'autre, le détail des articles étant laissé à l'entière discrétion du MJ. En règle générale, le prix de vente de ces objets est supérieur au cours du marché.

Trois à cinq gardes restent en permanence sur le site.

~ GARDES DU CORPS ~

Carrière : Garde du corps
Race : nain
Compétences : Conduite d'attelages, Connaissances générales (nains), Esquive, Intimidation, Jeu, Langue (khazalid, reikspiel), Métier (forgeron, maçon *ou* mineur), Perception, Soins



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
52%	40%	38%	45%	28%	30%	35%	34%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14	3	4	3	0	0	0

Talents : Coups assommants, Coups puissants, Désarmement, Fureur vengeresse, Maîtrise (arbalètes), Robuste, Savoir-faire nain, Valeureux, Vision nocturne
Armure : armure moyenne (armure de mailles complète)
Points d'Armure : tête 3, bras 3, corps 3, jambes 3
Armes : arme à une main (épée), bouclier, arbalète et 20 carreaux

19. La fontaine du Babil

Une fontaine en marbre sculptée en forme de dragon fut bâtie en l'honneur de Skalf. Deux marches en pierre y mènent. L'eau sort de la bouche du dragon et retombe dans le bassin situé à ses pieds. Originellement connue comme la fontaine du Dragon, elle est devenue la fontaine du Babil car les démagogues et les agitateurs s'y retrouvent pour aborder les sujets du jour.

Pendant la journée, on y trouve toujours une ou deux personnes donnant leur avis et tentant de faire comprendre leur point de vue. La plupart des citoyens voient ceux-ci comme une distraction et se moquent d'eux, mais il arrive qu'un tel individu ait quelque chose d'intéressant à dire.

Le quartier doré



Le quartier doré est situé dans l'ouest de la forteresse, au nord du quartier étranger. Il abrite les marchands et les guildes de Karak Azgal, et tire son nom des nombreuses statues en or, des toits étincelants et autres signes extérieurs de richesse mis en évidence dans la zone. La place de Pierre et les trois grandes maisons des guildes dominent le quartier, mais il accueille également nombre de joailliers et d'armuriers.

L'ambiance est plus tamisée que dans le quartier étranger, mais l'activité va bon train. C'est ici qu'on trouve les meilleurs produits issus de l'artisanat local. Ceux qui sont en quête de qualité et qui en ont les moyens viennent généralement s'approvisionner au quartier doré.

20. La place de Pierre

Cet espace ouvert accueillait jadis les cargaisons de pierre destinées à construire la ville. La cité grandissant, l'endroit fut reconverti en marché et joue depuis ce rôle. On y trouve aujourd'hui de nombreuses variétés de pierres précieuses brutes, mais également du marbre et de la pierre taillés. Les chasseurs viennent également y vendre de la viande et des fourrures. La composition du marché change quotidiennement et nul ne peut dire ce qu'on y trouvera d'un jour à l'autre.

C'est également ici que les joueurs pourront revendre ce qu'ils ont sorti des ruines en toute légalité. Pour 2 co, ils peuvent acheter un permis de vente et ouvrir un étal. Leur affaire marchera bien s'ils vendent du minerai et des pierres précieuses car il s'agit là des spécialités du marché.

21. La guilde des tailleurs de pierre

Cet édifice en marbre à deux étages abrite la guilde des tailleurs de pierre. Durant la construction de la cité, cette guilde était très puissante et fit en sorte que tous les édifices soient construits en pierre. Elle s'efforce aujourd'hui de convaincre le haut conseil de raser lentement la Porte des Morts pour la reconstruire en pierre, histoire qu'elle ressemble à une ville naine et non à un taudis de cahutes. Il est peu probable qu'elle y parvienne, mais le maître de la guilde, Krorag Foragonson, poursuit ses efforts grâce au siège qu'il occupe au sein du petit conseil.






Zarador Svenginson, le maître de la guilde des joailliers, qui lui aussi dispose d'un siège au petit conseil, tente de convaincre Krorag de rejoindre le culte de Gorlaz. Il pense qu'ainsi, Krorag aura le soutien dont a besoin la guilde des tailleurs de pierre.

22. La guilde des joailliers

La corniche de cet édifice est ornée de gemmes de différentes couleurs enchâssées dans les pierres du bâtiment. Sa façade présente également des vitraux dépeignant divers artisans au travail. Nous voici devant la guilde des joailliers. Ceux-ci sont à l'origine de tous les bijoux et pierres taillées de Karak Azgal.

Le maître de la guilde, Zarador Svenginson, a rejoint récemment le culte de Gorlaz et y consacre maintenant le plus gros de son temps et de sa fortune. Certains membres de sa corporation sont agacés car ils pensent qu'il utilise les fonds de la guilde pour aider ce temple. Il est fort possible qu'ils engagent les joueurs pour découvrir le fin mot de cette affaire.

23. La guilde des mineurs

Ce modeste bâtiment à deux étages abrite les bureaux de la guilde des mineurs. Bien que l'exploitation de la plupart des mines des ruines ait été abandonnée car jugée trop dangereuse, le clan Norgunson en gère encore une. Le clan soutient donc la guilde et offre du travail à ses membres.

Le maître de cette guilde est Molatok Nokinson, un nain plein de bon sens qui sert à merveille son organisation. Cette dernière n'en sait rien, mais Molatok est l'un des chefs d'une société secrète du nom de la confrérie de la Barbe Fourchue, un groupe de nains dépités par ce qu'est devenue Karak Azgal. Ils abhorrent le mercantilisme galopant et les activités qui entourent les ruines. Ils pensent en effet que la chasse au trésor déshonore leurs ancêtres. Leur objectif est donc d'interdire l'accès aux ruines à tous les étrangers et que les nains fassent un effort concerté pour reprendre la forteresse.

Tirant le meilleur parti de ses talents de mineur, Molatok a discrètement creusé un accès aux ruines sous la maison de la guilde. La confrérie comptait l'utiliser pour reprendre des sections de la forteresse dans le plus grand secret, mais aucune de ces incursions n'a été couronnée de succès jusqu'à présent. Elle utilise également l'entrée pour s'en prendre aux étrangers qui s'aventurent dans les ruines, les attaquant pour récupérer le fruit de leurs pillages. L'un des principaux architectes de ce plan est le capitaine Kragdin Rorganson, le commandant de l'armée de Karak Azgal. En tant que membre de la confrérie, il charge certains de ses hommes de confiance de mener les raids.

~ MOLATOK NOKINSON ~

Carrière : Maître de guilde (ex-Artisan, ex-Maître-artisan)
Race : nain

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
46%	41%	45%	52%	41%	51%	46%	56%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	16	4	5	3	0	0	0

Compétences : Charisme, Commandement, Commérage +20%, Conduite d'attelages +10%, Connaissances générales (Empire, nains), Évaluation +20%, Langage secret (langage de guilde) +10%, Langue (khazalid, reikspiel), Lire/écrire, Marchandage +20%, Métier (forgeron) +20%, Métier (mineur) +20%, Perception +10%
Talents : Dur en affaires, Étiquette, Fureur vengeresse, Linguistique, Résistance à la magie, Robuste, Savoir-faire nain, Talent artistique, Valeureux, Vision nocturne
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : dague
Dotations : vêtements de bonne qualité, collier en or (90 co), anneau en argent (75 co)

24. Le pub de l'Œil du Dragon

L'enseigne de cet établissement dépeint une tête de dragon faisant un clin d'œil aux clients potentiels. Nous nous trouvons là face à l'un des plus vieux pubs de Karak Azgal. Un long bar est serré contre le mur nord, alors que des box munis de rideaux ont été bâtis contre les autres murs. Il n'est pas rare de voir des nobles et des agents municipaux de haut rang venir y boire un verre.

L'*Œil du Dragon* propose une large sélection de bières naines et dispose même de fûts des meilleures bières de Bugman, servies à la choppe contre 2 pa. Elle propose également le couvert, les plats les plus sollicités étant les tourtes à la viande, le gibier et les champignons frais. L'établissement sert même du vin elfe aux clients humains insistants.

Au sous-sol, le pub organise des combats de coqs toutes les nuits. Chacun peut parier sur l'un ou l'autre des oiseaux, la cote étant donnée pour le challenger. Ce loisir est comme une drogue et le commandant des législateurs y vient souvent pour boire et engager les paris.

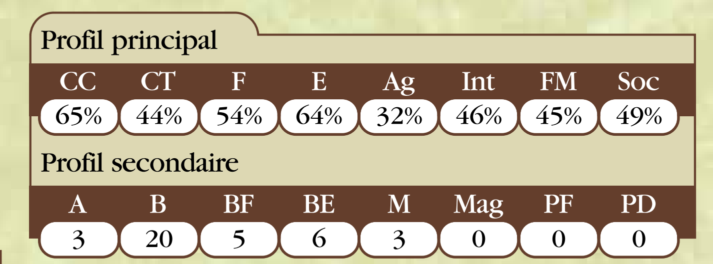
25. Baraquements de Karak Azgal

Ce bâtiment occupe un bloc entier et abrite l'armée régulière de Karak Azgal. Assignée à l'enceinte de la Citadelle de Skalf et aux portes bloquant les cols à l'est et à l'ouest, cette armée est constituée de 200 soldats. Quand ils ne sont pas de service, ils s'entraînent et vivent à la caserne, leur contrat ayant une durée de dix ans.

Le capitaine Kragdin Rorganson, un noble local, est à la tête de l'armée. Sa famille est issue d'une longue tradition de guerriers et nombre de ses parents ont une charge d'officier. Le capitaine reçoit ses ordres du haut conseil de Karak Azgal. En temps de guerre, il est en mesure d'appeler sous les drapeaux 500 guerriers nains de plus pour défendre la cité.

~ KRADIG RORGANSON ~

Carrière : Capitaine (ex-Sergent, ex-Soldat)
Race : nain



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
65%	44%	54%	64%	32%	46%	45%	49%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	20	5	6	3	0	0	0

Compétences : Commandement +10%, Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances académiques (stratégie/tactique) +10%, Connaissances générales (nains) +20%, Esquive +20%, Intimidation +10%, Jeu, Langage secret (langage de bataille), Langue (khazalid, reikspiel, tiléen), Lire/écrire, Métier (mineur), Perception +10%, Soins
Talents : Combat de rue, Coups assommants, Coups puissants, Désarmement, Fureur vengeresse, Maîtrise (armes lourdes, armes à poudre), Menaçant, Parade éclair, Robuste, Savoir-faire nain, Sur ses gardes, Valeureux, Vision nocturne
Armure : armure lourde (armure de plaques complète)
Points d'Armure : tête 5, bras 5, corps 5, jambes 5
Armes : arme à deux mains (les dégâts de cette hache d'armes à deux mains en gromril s'élèvent à BF+1)

~ CHAPITRE III ~
LA PORTE DES MORTS

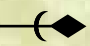
Ceux qui se rendent à Karak Azgal pour la première fois y arrivent généralement par le col de la Queue du Dragon, à l'ouest, et qui donne sur les Terres Arides. Il s'agit là de la fin d'un voyage difficile, après la longue escalade jusqu'au plateau connu sous le nom du roc du Dragon. De loin, contre le ciel, on distingue la silhouette de la cité naine avec sa muraille de pierre et ses grandes tours, signalant ainsi la fin du périple. En franchissant la dernière crête, nombre de voyageurs sont surpris de découvrir une communauté tentaculaire et labyrinthique, la Porte des Morts.

La Porte des Morts n'est rien de plus qu'un amas de cahutes et de masures en bois se dressant au pied de la Citadelle de Skalf. Elle ne bénéficie d'aucune protection puisqu'on n'y trouve ni enceinte, ni bâtiments défensifs, ni même d'avenues soigneusement pavées, juste une rue sinueuse aux pierres grises bordée de tavernes, des venelles sales et des bâtiments en ruine. Abritant de nombreux joueurs, voleurs et autres individus en quête de sensations fortes, c'est un lieu dangereux et grisant.

Les nains voient la Porte des Morts comme un mal nécessaire. Leur logique est simple, la Citadelle de Skalf était trop petite pour accueillir le flot d'immigrants. Les nains comprirent bientôt que plus de gens se rendraient dans les ruines, plus ils en remonteraient les trésors et plus les nobles rempliraient leurs coffres au moyen des différentes taxes en vigueur. Plutôt que d'agrandir la cité, une opération qui leur aurait coûté les yeux de la tête, ils firent preuve d'un certain laisser-aller à l'égard du développement de l'enchevêtrement de masures. Sans que cela ne leur coûte un sou, les nains ont donc laissé pousser une communauté où vivent les éléments indésirables de Karak Azgal et qui leur assure de bonnes recettes de surcroît.

Les législateurs de la Citadelle de Skalf patrouillent dans les rues, mais leur rôle se cantonne principalement à surveiller les allées et venues entre la surface et les ruines, à percevoir les taxes en vigueur et à prendre les voleurs la main dans le sac. Il n'est pas rare que les législateurs de la Porte des Morts passent devant deux individus se battant à mort pour prendre un voleur en flagrant délit à quelques mètres de là. Les priorités des nains sont donc très claires par rapport à la Porte des Morts. Ils protègent avant tout les trésors des voleurs et ferment les accès illicites menant aux ruines, puis ils s'intéressent à la sécurité des personnes.

Caractéristiques principales



Les rues de la Porte des Morts grouillent d'activités de jour comme de nuit, plus particulièrement sur la voie Pavée. Comme son nom l'indique, cette dernière est pavée et constitue l'artère principale de la communauté. Elle va du col de la Queue du Dragon à l'Escalier du Dragon qui mène à Karak Azgal. Le bord de cette avenue est parsemé de tavernes et de tripots, et c'est le chemin le plus direct pour se rendre à la citadelle. Il est cependant impossible d'y forcer l'allure car la rue est bondée de vendeurs, proposant tout ce qui va de l'herbe médicinale au porte-bonheur, et de rabatteurs, qui font de leur mieux pour attirer les passants dans leur établissement pour assister à toutes sortes de divertissements. Les duels y sont monnaie courante et on se bat aussi bien pour des questions d'argent que d'amour, voire les deux à la fois. Ajoutez-y les effets de l'alcool et de la drogue, et il n'est pas bien difficile de déterminer la cause de toute cette violence.




La Porte des Morts propose un accès légal aux ruines. Au sud de la *Vierge de Glace*, au bout d'une ruelle sinueuse connue sous le simple nom de l'Impasse, se dresse un cimetière sur une colline. L'endroit est appelé le Tumulus. En creusant une tombe, des fossoyeurs découvrirent un puits menant aux ruines. Les nains s'emparèrent rapidement de l'endroit, déplaçant les tombes des environs pour établir un poste de surveillance aujourd'hui connu sous le nom du palais des Morts.

Population



La population de la Porte des Morts est souvent amenée à fluctuer selon le flot d'immigrants. Les nains estiment le nombre d'habitants de cette communauté à 7 000. La population est ainsi décomposée : 70% d'humains, 20% de halflings, 9% d'elfes et 1% de nains. Ces données correspondent aux individus vivant véritablement en ville, pas à ceux qui viennent de la Citadelle de Skalf de jour comme de nuit.

Principaux lieux



La section qui suit décrit les divers lieux de marque de la Porte des Morts.

1. Chez Pommebaie

Chez Pommebaie est une taverne incontournable de la Porte des Morts, d'autant que tous les nouveaux arrivants en ville passent forcément devant. Au-dessus du porche, sur l'enseigne qui couvre toute la largeur du bâtiment, figurent le visage et le long nez de la fondatrice de l'établissement, Katella Pommebaie. Chacun se souvient d'elle pour la taille de son nez, d'où le surnom de l'endroit, « Chez Kate au Long Nez ». Hormis son apparence un peu tapageuse, *Chez Pommebaie* est connue pour l'excellente nourriture qu'on y sert, sa bière savoureuse et la gaieté qui l'anime.

Et si vous ne savez pas ce que cette taverne a à offrir, deux des petits-fils de Kate, Bobbo et Lobo, sont là pour vous le rappeler lorsque vous passez devant l'établissement, que vous le vouliez ou non d'ailleurs. Voici une tirade extraite de leur laïus : « Z'avez l'air d'avoir les crocs, m'dame ! Pourquoi ne pas vous offrir un p'tit décrassage en consultant not' carte ? La meilleure boustifaille du coin, j'vous l'dis ! Nous proposons différentes tourtes, du fromage, des bouillons, sans oublier nos 37 variétés de saucisses ! On a tout !! Et en plus, vous pourrez faire passer tout ça en vous enfilant une bonne chope d'not' meilleure bière ! [S'approchant] Il va sans dire qu'elle est bien supérieure à celles des nains de la cité. Vous vous ennuyez à en crever ? Si vous voulez vous amuser, *Chez Pommebaie* est l'endroit qui vous faut ! Nous proposons des animations permanentes : variété, danse, y'a qu'à d'mander ! Voulez parier sur une partie de fléchettes du Moot ? Comment ça vous n'en avez jamais entendu parler ?! Bon, entrez et on va vous montrer tout ça... »

L'intérieur de l'établissement ressemble à une taverne plus ou moins classe, avec des chambres à louer à l'étage qui ne sont pas données. Quand on entre, on remarque aussitôt le bar situé de l'autre côté de la pièce et les tables qui en occupent le centre. Une petite scène offre assez de place aux chanteurs et aux danseurs, et une partie de la pièce est réservée aux musiciens. Les murs sont recouverts de têtes d'animaux empaillées et de tableaux représentant de courageux héros et de célèbres cuisiniers, tous halflings, sans oublier bien sûr l'immense saucisse en bois suspendue au-dessus du bar. Les clients qui parviennent à avaler 20 chopes de la Spéciale de Kate, une bière de bonne qualité, ont le droit de laisser leur nom sur la saucisse géante. La plupart sont évidemment incapables d'écrire quoi que ce soit après avoir ingurgité une telle quantité d'alcool, si bien que les marques qu'ils y laissent incluent généralement du vomi séché, des traînées sombres et des substances fort peu attirantes.

Au fond de la taverne, les halflings ont délimité au moyen de cordes une zone réservée à la pratique des fléchettes du Moot (cf. encart ci-contre). On y trouve une cible hérissée de fléchettes. Un tableau noir est suspendu au-dessus, à près d'un mètre, couvert de

Les fléchettes du Moot

Les fléchettes du Moot sont un jeu intéressant que les Pommebaie prétendent avoir inventé, mais rien n'est moins sûr. Les règles sont simples. Chaque joueur lance des fléchettes jusqu'à toucher le cercle extérieur, le cercle intermédiaire et le cercle intérieur. Si l'un des joueurs touche le centre, il gagne automatiquement. Jusque-là, rien d'extraordinaire, penserez-vous. Mais là où le jeu diffère d'une simple partie de fléchettes, c'est au niveau du lancer.

En effet, chaque concurrent doit proposer une manière saugrenue de lancer la fléchette, à laquelle son adversaire doit se soumettre. Le truc, c'est que votre défi doit être de taille, sans quoi les clients qui parient sur vous risquent de vous tirer les oreilles. Par exemple, vous pouvez tourner le dos à la cible, vous pencher et jeter la fléchette entre vos jambes les yeux fermés ou demander à vos amis de vous enrouler dans une toile et de vous jeter en l'air pendant que vous lancez votre projectile. Plus la foule est ivre, plus les défis sont curieux, d'où les nombreux accessoires situés près de la cible.

Dès lors que les concurrents ont annoncé la nature du défi, chacun pari sur l'action à venir ou sur le gagnant de la partie. Bien entendu, la maison prend une commission de 5% sur tous les paris. La plupart des parties se finissent mal, et il arrive qu'un concurrent se fasse mal, casse quelque chose, blesse quelqu'un ou se fasse tout simplement huer. Curieusement, il semblerait que lorsque les halflings jouent, les défis proposés ont davantage de chances de blesser quelqu'un dans la foule que de faire mouche.

La gestion du jeu est très simple. Habituellement, lancer une fléchette requiert un **test de Capacité de Tir Facile (+10%)**. Chaque degré de réussite rapproche la fléchette du centre. Un succès permet donc de toucher le cercle extérieur, un degré de réussite le cercle intermédiaire, deux degrés de réussite le cercle intérieur et trois degrés de réussite le centre. Vous pouvez proposer tout défi vous passant par la tête, mais si vous êtes en manque d'idées, jouez les dés sur la table suivante. En cas d'échec, vous touchez le mur. Cependant, si vous manquez d'au moins 20%, la fléchette part en direction de la foule et vous risquez de toucher un client.

Difficulté des fléchettes du Moot

Jet	Défi	Difficulté conseillée
01–10	Lancer en étant chatouillé avec des plumes	Assez difficile (–10%)
11–20	Lancer en buvant une bière	Assez difficile (–10%)
21–30	Lancer en buvant dans le sceau d'eau croupie	Difficile (–20%)
31–40	Lancer les yeux bandés après avoir tourné trois fois sur soi	Très difficile (–30%)
41–50	Lancer en étant jeté en l'air	Très difficile (–30%)
51–60	Lancer de la main gauche (si l'on est droitier)	Difficile (–20%)
61–70	Lancer après avoir reniflé l'aisselle du vieux Pete	Assez difficile (–10%)
71–80	Lancer après avoir reniflé les draps de mamie Chou	Très difficile (–30%)
81–90	Lancer en étant bombardé de fruits pourris	Difficile (–20%)
91–100	Lancer tout en tenant un petit chien méchant sous le bras	Difficile (–20%)

Si les PJ ne jouent pas aux fléchettes, ils ont tout intérêt à se tenir à l'écart de la partie, quoi que la distance ne soit pas forcément une garantie de sécurité. Lors d'une partie, il y a 1 risque sur 10 qu'une fléchette parte dans leur direction. Si tel est le cas, le lanceur effectue un **test de Capacité de Tir**. En cas de succès, il touche un membre du groupe. Une telle fléchette inflige un coup d'une valeur de dégâts de 1.






cercles et de croix. Bizarrement, on y trouve aussi un tas d'accessoires étranges, parmi lesquels un tabouret pourvu de trois pieds, de grandes plumes, un canevas, un maillet et un sceau d'eau peu ragoûtante.

Les propriétaires, Jasper et Farlotta Pommebaie, y postent en permanence au moins deux videurs pour éviter les dérapages (cf. profil des hommes de main, page 232 du livre de règles de *WJDR*). En plus des deux fils mentionnés plus haut, leurs deux filles, Tayia et Gertrude, travaillent à l'auberge aux côtés de leur oncle Brogueventre, qui joue du luth pour le plus grand plaisir des clients. Jasper est un champion aux fléchettes du Moot, mais rares sont ceux qui acceptent de jouer contre lui.

~ Jasper Pommebaie ~

Carrière : Aubergiste (ex-Chasseur, ex-Franc-archer)
Race : halfling

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
31%	85%	33%	35%	81%	41%	51%	63%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	14	3	3	4	0	0	0

Compétences : Alphabet secret (rôdeur), Baratin, Braconnage, Charisme, Commérage +20%, Connaissances académiques (généalogie/histoire), Connaissances générales (Empire, halflings), Dissimulation, Escamotage +10%, Évaluation, Fouille +10%, Langue (halfling, khazalid, reikspiel), Lire/écrire, Marchandage, Métier (cuisinier), Perception +10%, Pistage, Résistance à l'alcool, Survie
Talents : Adresse au tir, Camouflage rural, Code de la rue, Dur à cuire, Dur en affaires, Maîtrise (arcs longs, armes de jet, lance-pierres), Rechargement rapide, Réflexes éclair, Résistance au Chaos, Tir de précision, Tir en puissance, Tireur d'élite, Vision nocturne
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : dague de jet, fléchettes d'expert
Dotations : tablier, anneau en or (60 co)

Jasper n'a jamais voulu être associé à l'entreprise familiale. Plus jeune, il était chasseur dans les collines et développa un talent tel qu'il devint ensuite franc-archer. À la mort de son père, il dut assumer la charge d'aubergiste. Il fait aujourd'hui encore étalage de ses talents de tireur quand il joue aux fléchettes. Ses cheveux noirs virent au gris et il a un petit bedon, mais il est encore très agile.

2. L'arène sanglante

Les combats de gladiateurs font partie de la culture du Vieux Monde depuis quelque temps maintenant. Certains sont attirés par l'odeur du sang et le goût de la mort, mais d'autres y voient là une simple occasion de jouer et d'acclamer leur champion. D'autres encore apprécient tous ces facteurs à la fois. Quoi qu'il en soit, les combats de gladiateurs restent une affaire florissante pour ceux qui savent y faire.

L'arène sanglante de la Porte des Morts est une fosse d'une profondeur de 3 mètres et d'un diamètre de 15 mètres. Elle est entourée de sièges en bois situés à une hauteur de 4,50 mètres environ. L'arène peut accueillir une foule en délire de 300 personnes ayant toutes une bonne vue sur les combats s'y déroulant. L'endroit propose des combats tous les soirs de semaine pour décider du challenger qui affrontera le champion nain invaincu Buurf Brisedoigts durant la soirée spéciale, le samedi suivant. L'arène est sous la direction de Bruno Widmann, qui s'entoure de gorilles appartenant à l'organisation de Markov.

Les spectateurs payent leur place 5 s en semaine et 10 s le samedi. De plus, tous les paris passent par Bruno, la maison prenant bien évidemment un pourcentage sur l'ensemble des gains. Les combats débutent au crépuscule. Des marchands ambulants et des bateleurs traînent dans les environs avant et après les combats pour tenter de soustraire quelques pièces au public.

S'ils le souhaitent, les personnages peuvent s'inscrire pour combattre dans l'arène. Bruno, qui vit en **2A** sur le plan, commence par les toiser. S'il estime qu'ils offriront un bon spectacle, il les engage. Les gladiateurs sont payés 30 pa la nuit, mais ils doivent verser au propriétaire des lieux une somme de 15 s, payable d'avance, des fois qu'ils se fassent tuer et qu'il faille les enterrer sur la colline. Cette somme n'est pas remboursable si le gladiateur survit. Les gladiateurs font eux aussi des paris pour accroître leurs recettes, mais tous les combats sont à mort. Si un personnage arrive à battre le champion, il prend sa place et doit combattre une fois par semaine, sachant qu'il est alors payé 100 pa par combat. À l'exception du champion, les adversaires des personnages sont laissés à l'entière discrétion du MJ.

~ BRUNO WIDMANN ~

Carrière : Marchand (ex-Aubergiste)
Race : humain

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
38%	34%	36%	38%	42%	56%	45%	61%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	15	3	3	4	0	0	0

Compétences : Charisme, Commérage +20%, Conduite d'attelages +10%, Connaissances générales (Empire) +10%, Évaluation +10%, Fouille, Langage secret (langage de guilde), Langue (kislevien, reikspiel, tiléen), Lire/écrire, Marchandage +10%, Métier (marchand), Perception
Talents : Calcul mental, Code de la rue, Dur en affaires, Sixième sens, Sociable
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : dague ornée de pierreries (10 co)
Dotations : vêtements de qualité exceptionnelle, 500 co cachées dans sa maison

Originaire de Nuln et seul survivant d'une caravane commerciale, Bruno Widmann est arrivé à la Porte des Morts il y a 10 ans. Ne voulant pas rentrer chez lui en disgrâce, il décida alors de s'installer à Karak Azgal. À cette époque, le marché des combats de gladiateurs était désorganisé et très mal géré. Bruno entreprit donc de changer tout ça. Il réussit à convaincre Dmitri Markov, le propriétaire de la *Vierge de Glace*, qu'il pouvait faire des combats de gladiateurs une affaire très lucrative.

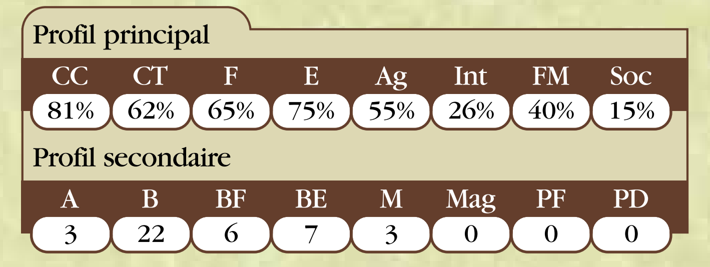
Avec son sens des affaires et le soutien de Dmitri, Bruno n'eut pas de mal à évincer la concurrence. Aujourd'hui, il n'y a plus qu'un seul organisateur de combats de gladiateurs en ville, et c'est Bruno. Ses rabatteurs font la publicité des combats toute la journée, à la Citadelle de Skalf comme à la Porte des Morts. Il attire ainsi les meilleurs combattants et est assuré du plaisir que prennent les spectateurs.

Mais Bruno a un problème. Bien qu'il ne le réalisât pas tout de suite, Dmitri est le plus puissant baron du crime de la Porte des Morts. Désormais, deux de ses gorilles l'accompagnent en permanence pour « assurer sa sécurité » (utilisez le profil des hommes de main, page 232 du livre de règles de *WJDR*). Dmitri prend également un pourcentage élevé sur les recettes des jeux et les billets d'entrée à l'arène. Bruno est persuadé que Dmitri ne lui fait plus confiance et il commence à craindre pour sa vie. Il serait prêt à payer une somme exorbitante pour qu'on le débarrasse à jamais de son « protecteur ».

Bruno mesure 1,70 m et a pas mal de kilos en trop. Il porte des vêtements de bonne qualité et un chapeau couvre son crâne chauve.

~ BUURF BRISEDOIGTS ~ CHAMPION NAIN DES ARÈNES

Carrière : Champion (ex-Gladiateur, ex-Vétéran)
Race : nain



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
81%	62%	65%	75%	55%	26%	40%	15%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	22	6	7	3	0	0	0

Compétences : Commérage, Connaissances générales (nains), Esquive +20%, Évaluation, Intimidation +20%, Jeu, Langage secret (langage de bataille), Langue (khazalid, reikspiel), Métier (maçon), Perception +10%, Résistance à l'alcool +20%
Talents : Coups précis, Coups puissants, Force accrue, Fureur vengeresse, Lutte, Maîtrise (arbalètes, armes de jet, armes lourdes, armes de parade, fléaux), Parade éclair, Rechargement rapide, Réflexes éclair, Résistance à la magie, Résistance accrue, Robuste, Savoir-faire nain, Tir en puissance, Valeureux, Vision nocturne
Armure : armure moyenne (armure de mailles complète)
Points d'Armure : tête 3, bras 3, corps 3, jambes 3
Armes : mains nues ou tout ce qui lui tombe sous la main

Le vrai nom de Buurf est Dwalin Skinellason et il est originaire d'Altdorf, dans l'Empire. Il vint à Karak Azgal pour y retrouver son frère, qui s'était rendu dans le sud quelques années plus tôt en compagnie d'un groupe d'aventuriers. Malheureusement, il apprit en arrivant que son frère était mort. Peu après, il se tourna vers les combats de gladiateurs pour évacuer sa colère et sa frustration. Son surnom lui fut trouvé par Bruno lui-même qui vit là une occasion d'attirer davantage de spectateurs.

Buurf est un combattant remarquable qui n'a guère de point faible. Son seul problème, c'est qu'il noie son chagrin dans l'alcool quand il ne se bat pas. Selon lui, cela lui permet d'étouffer les cris de tous les hommes qu'il a tués, mais le spectre de son frère le hante toujours. Bruno et Dmitri encouragent son alcoolisme car c'est un ivrogne des plus calmes qui a tendance à s'endormir après une bonne beuverie. Il a toujours un petit coup dans le nez quand il se bat, mais cela ne l'affecte pas outre mesure. Il est l'invité permanent de Dmitri Markov et vit à la *Vierge de Glace*.

Bon nombre des habitants de Karak Azgal en ont marre des victoires de Buurf et voudraient voir son règne prendre fin. Il n'est pas impossible que les personnages soient engagés pour empoisonner le champion avant un combat ou le faire dessoûler et l'obliger à ranger les gants. Bien entendu, cela ne fera pas la joie de Dmitri et Bruno.

3. Magasin de Tobaro

À l'instar des nombreuses échoppes de la voie Pavée et de l'Impasse, celle-ci propose différents articles utiles aux aventuriers désireux d'explorer les ruines. On n'y trouve cependant qu'un choix réduit d'armes et d'armures car l'endroit est spécialisé dans la vente de nourriture séchée, de matériel divers, d'outils et de sources d'éclairage (cf. pages 116 à 119 du livre de règles de *WJDR*). Si tel est votre désir, vos joueurs pourront également y trouver de l'équipement issu du **Chapitre 5** de l'*Arsenal du Vieux Monde*.

L'échoppe est unique en raison de ses propriétaires, Gaetano et Maria Grosso. Originaires de Tobaro, en Tilée, ils se sont installés ici il y a bien longtemps sous l'impulsion de Gaetano. Celui-ci raconta à son épouse qu'ils resteraient à la Porte des Morts quelques années et repartiraient chez eux après avoir fait fortune pour y vivre comme des rois. Des années se sont écoulées et ils sont encore là, sans le sou, ce que Maria ne manque pas de rappeler chaque jour à son mari. Ils se chamaillent sans cesse en tiléen, souvent devant les clients.



Il est assez comique de faire ses achats dans ce magasin car le couple se tape vraiment sur les nerfs. Gaetano se moque de la surcharge pondérale de sa femme, alors que celle-ci prend un malin plaisir à lui rappeler sa calvitie. Quand ils s'occupent des clients, ils ne peuvent pas s'empêcher de se faire des remarques, se plaignant à voix basse au sujet de leur conjoint.

Malgré leurs manières et leur comportement, les Grosso proposent un produit qui explique le flot régulier de clients dans leur magasin. Quand il s'agit de gagner de l'argent, ils parviennent à mettre leurs différences de côté et à travailler main dans la main pour concevoir un cataplasme étonnant. La recette est un secret de famille de Tobaro, que le couple ne révélera pas de son plein gré. N'importe qui peut passer ce baume de soins sur une plaie pour rendre 1d10+2 Blessures, même si le patient est Gravement blessé. Il soigne également tout empoisonnement au niveau d'une blessure infectée. Le couple l'appelle tout simplement la « crème à Grosso ». Elle se vend 5 co, conditionnée en petite boîte en fer, chacune renfermant 2 doses. Les époux ont toujours 2d10 doses à portée de main. Tous les mois, une caravane venue de Tilée leur livre les ingrédients, si bien qu'il leur faudra un peu de temps pour reconstituer leur stock si celui-ci vient à être épuisé.

Gaetano et Maria gardent le secret quant à la liste d'ingrédients nécessaire pour produire le cataplasme. En effet, celui-ci subvient à leurs besoins, leur permettant d'avoir un toit sur la tête et de se remplir la panse. Ils n'ont donc aucun intérêt à dévoiler le secret de leur recette. Ils ne le feront que s'ils sont menacés de mort, et encore tenteront-ils de mentir s'ils pensent avoir une chance de s'en sortir. Les personnages peuvent cependant intercepter ou espionner une caravane venue de Tilée. Le baume est à base de mandragore et de belladone broyées auxquelles on ajoute de l'urine (reste à savoir à qui celle-ci appartient). On y ajoute aussi de la menthe que Maria fait pousser dans son jardin, devant le magasin, pour lutter contre la puanteur ambiante. Des PJ tentant de recréer le baume après avoir obtenu la recette doivent réussir un **test de Métier (apothicaire) Très difficile (–30%)** sans quoi la crème ne produit aucun effet.

4. Le Palais de Cristal

Le *Palais de Cristal* est l'une des tavernes les plus fréquentées de la Porte des Morts. Les individus en mal de frissons y trouvent des divertissements sans rapport avec le jeu et les combats de gladiateurs. Depuis l'extérieur, il s'agit d'un simple bâtiment à deux étages dont l'auvent, soutenu par de minces colonnes de bois blanches, couvre toute la largeur de la façade. La porte d'entrée, à deux battants, s'ouvre vers l'intérieur et est surveillée par deux malabars en armure. Leur travail consiste à s'assurer que les clients règlent les droits d'entrée, 2 pa, à une femme assise sous l'auvent. Le *Palais* est ouvert de 14h00 à 4h00 du matin. Un aboyeur se charge d'attirer le chaland en hurlant dans un objet en forme de cône. Son baratin se résume à peu près à ceci : « Hé vous ! Approchez et entrez au *Palais de Cristal*, où vous vivrez une expérience inoubliable ! Vous voulez reluquer des danseuses ? On a c'qui vous faut ! De la bière naine ? On en a aussi ! De la musique ? Également ! Du réconfort ? Aussi ! Entrez, vous ne serez pas déçus ! Deux pièces d'argent et vous pourrez vous amuser jusqu'au bout de la nuit ! Aujourd'hui, ne manquez pas notre numéro de jonglerie avec des torches enflammées… »

Après avoir payé les droits d'entrée, les clients sont escortés jusqu'à une grande salle au plafond de laquelle pend un chandelier en cristal garni de bougies et noué à une corde. Quatre autres hommes armés se tiennent dans un coin de la pièce, observant les clients avec insistance. De l'autre côté de la salle apparaît une scène destinée aux artistes. Contre un mur a été monté un bar qui sert toutes sortes de boissons, du vin à la bière. Cette salle est décorée avec goût, proposant des chaises confortables et des tables propres. Des musiciens et des femmes se promènent, engageant la conversation avec les clients ou leur chantant une chanson, ce qui fait de l'endroit un lieu des plus agréables où passer une soirée.

Mais pour certains clients, la nuit risque de mal finir. Le *Palais de Cristal* est en effet la devanture des voleurs du culte de Ranald de la Porte des Morts. Pendant que les femmes, les musiciens et les artistes distraient la foule, le propriétaire des lieux, le prince des voleurs Dieter Langmans, observe attentivement les clients, choisissant ceux qui semblent être les plus ivres et qui rapporteront le plus au culte. Des femmes, ou des hommes, sont alors chargés de les attirer à l'étage en leur faisant des propositions indécentes.

Les proies sont discrètement conduites à l'étage par un escalier situé dans l'entrée. Elles se retrouvent rapidement au centre du bâtiment, dans une pièce dont chaque mur est pourvu de fenêtres. On leur fait alors prendre une boisson droguée, un puissant hallucinogène que la guilde a conçu à partir de bonnet-de-fou cueilli dans les ruines. Au début, la drogue est agréable, mais l'utilisateur finit par s'endormir au bout de 10 minutes. Les voleurs passent ensuite à l'action et dépouillent la victime, allant jusqu'à la priver de ses vêtements. Deux durs se chargent alors d'emmener le corps par un escalier situé à l'arrière de l'établissement et l'abandonnent dans une ruelle, loin du *Palais*. Toutefois, la drogue produit également un effet secondaire très commode, puisque son utilisateur perd la mémoire. La victime se réveille donc nue, sans pourquoi elle se trouve là et qui a bien pu la dépouiller. Parfois, l'usage de cette drogue est mortel.

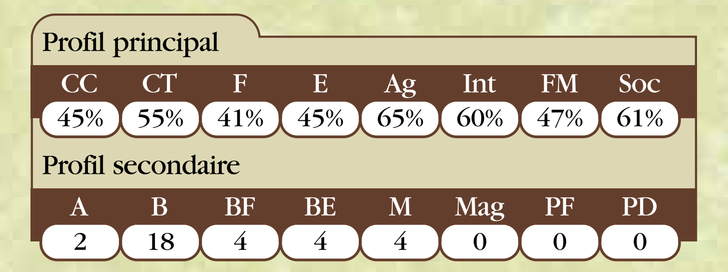
Cela offre des perspectives intéressantes aux personnages. En effet, ils peuvent être engagés par une victime désireuse de savoir ce qui lui est arrivé, ou tout simplement trouver un corps et vouloir connaître le fin mot de l'histoire. Peut-être l'un de leurs amis a-t-il été victime des voleurs, auquel cas l'heure de la revanche a sonné. Il est possible de découvrir les symptômes de cette drogue au prix d'un **test de Métier (apothicaire)** ou **de Soins Difficile (–10%)** dans les deux cas.

Confronter Dieter et le dénoncer ou l'éliminer risque de compliquer les choses pour les personnages. Il est membre du culte de Ranald (cf. page 28 pour plus de détails) qui contre-attaquera certainement si les PJ lui cherchent des noises.

Le profil des agents de Dieter figure dans le livre de règles de *WJDR*. Pour les videurs et les durs, utilisez le profil de l'homme de main, page 232. Pour les voleurs et les artistes, reportez-vous au profil du pickpocket et du voleur de grand chemin, page 233. Enfin, utilisez les profils de votre choix pour les clients.

~ DIETER LANGMANS ~

Carrière : Prince des voleurs (ex-Charlatan, ex-Monte-en-l'air, ex-Voleur)
Race : humain



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
45%	55%	41%	45%	65%	60%	47%	61%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	18	4	4	4	0	0	0

Compétences : Alphabet secret (voleur), Baratin, Charisme +10%, Commérage +20%, Connaissances générales (Empire, Tilée), Crochetage +20%, Déguisement +20%, Déplacement silencieux, Dissimulation +20%, Escalade +20%, Escamotage +20%, Esquive, Évaluation +20%, Fouille +20%, Jeu, Langage secret (langage des voleurs), Langue (reikspiel, tiléen), Lecture sur les lèvres, Lire/écrire, Marchandage +10%, Perception +20%,
Talents : Acuité visuelle, Calcul mental, Camouflage urbain, Code de la rue, Combat de rue, Combattant virevoltant, Connaissance des pièges, Éloquence, Fuite, Grand voyageur, Imitation, Intrigant, Maîtrise (armes de jet), Résistance à la magie
Armure : armure légère (armure de cuir complète)
Points d'Armure : tête 1, bras 1, corps 1, jambes 1
Armes : 4 dagues de jet, arme à une main (gourdin)
Dotations : vêtements de prix, fourreau orné de bijoux (50 co), 2 anneaux en bronze (20 co chacun), 2 potions de soins, déguisements (rangés dans ses quartiers), outils de crochetage de qualité exceptionnelle, cape



5. La Vierge de Glace

L'endroit le plus bondé de la Porte des Morts est situé à l'intersection de l'Impasse et de la voie Pavée. La *Vierge de Glace* y fut donc bâtie pour tirer profit de la circulation. Elle dispose d'une cour clôturée pour les chevaux, de chambres réparties sur deux étages et de tas de divertissements. L'enseigne de cette auberge, montée sur le toit, dépeint une belle femme aux longs cheveux noirs enchâssée dans un bloc de glace. Elle est si imposante que tout visiteur arrivant à la Porte des Morts ne peut la rater, du moins s'il arrive de jour et par l'ouest. Deux hommes encadrent la porte d'entrée. Ils sont étrangement vêtus et portent une longue épée incurvée, ainsi que des bottes de fourrure. Un **test de Connaissances générales (Kislev)** révélera qu'ils sont originaires de Kislev.

À l'intérieur, la salle de jeu occupe l'ensemble du rez-de-chaussée. Les tables dédiées aux jeux occupent les 15 premiers mètres, puis elles sont suivies d'un bar et de tables pour manger. Toutes sortes de jeux sont proposés, jeux de dés, jeux de cartes et roulette étant les plus représentés. Un bookmaker est assis dans un coin, prenant les paris sur les combats, les explorateurs partant dans les ruines et tous les enjeux sur lesquels les gens sont prêts à miser. Quatre hommes, vêtus à la mode de ceux qui sont de faction à l'entrée, se situent en des points stratégiques de la pièce.

L'attraction principale de l'établissement semble être une grande table basse située dans le coin gauche. Elle a une longueur de 1,80 m, une largeur de 90 cm et est recouverte d'une vitre transparente. Les gens qui s'y penchent la regardent pendant de longues secondes en applaudissant à s'en rompre les bras. Elle abrite en fait un labyrinthe en bois et chaque côté présente de minuscules portes. Au centre, on voit quatre petites rampes menant vers une sortie. Deux rats sont lâchés dans le dédale, un de chaque côté. Pour gagner, les joueurs doivent trouver lequel des animaux sortira le premier, et par quelle rampe. La cote étant de 4 contre 1, la maison est généralement gagnante. Ce jeu s'appelle tout simplement « la niche du rat ».

Si une somme trop importante est placée sur un rat et une certaine combinaison, le croupier a moyen de truquer la partie. Une petite trappe située sous la table permet en effet à un halfling de s'y glisser. Une fois le signal donné par l'employé, le halfling met un morceau de viande sous l'une des rampes, hors de vue des joueurs, pour attirer le rat dans cette direction. Les personnages observant une partie le réaliseront en réussissant un **test de Perception Très difficile (–30%)**. S'ils ont la compétence Jeu, la difficulté du test n'est que **Difficile (–20%)**. S'ils créent des ennuis, les mercenaires kislevites agiront rapidement pour les faire sortir, appelant leurs collègues situés dehors au besoin.

La *Vierge de Glace* appartient à Dmitri Markov, un immigrant de Kislev. L'auberge lui rapporte de l'argent en toute légalité, mais l'organisation criminelle qu'il a mise en place à la Porte des Morts est beaucoup plus lucrative. Sous la *Vierge de Glace*, Dmitri a creusé un accès aux ruines parfaitement illégal. Cette opération a été rendue possible grâce aux liens privilégiés qu'il entretient avec les nains de la Citadelle de Skalf. Le commandant des législateurs est un joueur invétéré qui rembourse ses dettes en fermant les yeux aux sujets des activités illicites de Dmitri. Bien qu'il prenne aussi un pourcentage des recettes que dégagent les ruines quand il est en veine, il doit beaucoup au baron du crime. À noter que Dmitri est également de mèche avec le propriétaire de la *Chope Dorée* auquel il vend certains objets sortis des ruines.

L'entrée située au sous-sol de l'auberge est réservée à certaines personnes seulement. En effet, Dmitri est très sélectif quant aux individus ayant le droit de l'emprunter. Bien qu'il fasse parfois appel à ses hommes pour des missions précises, il cherche également des aventuriers compétents pour aller fouiller les ruines. Quand il identifie des gens intéressants, il charge un sbire de les inviter à une réception un peu spéciale. S'il est convaincu après cet entretien, il leur confie une mission dans les ruines. Dmitri s'intéresse avant tout aux artefacts nains qu'il peut revendre au marché noir de la Citadelle de Skalf. Si les personnages lui remettent tous les artefacts nains qu'ils y découvrent, ainsi que 5% de leurs trésors, ils pourront utiliser cet accès à leur gré.

Dmitri ne plaisante pas et se montre impitoyable avec tous ceux qui menacent d'éventer son secret ou qui lui cachent quelque chose.

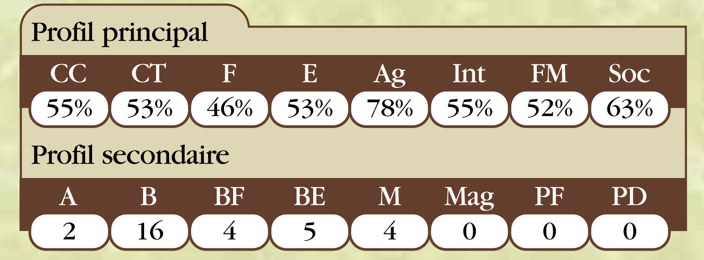
Markov est également intéressé aux recettes des combats de gladiateurs de l'arène sanglante de Bruno Widmann (cf. description page 24). Bruno est un très bon marchand qui gère parfaitement bien l'arène, mais Dmitri ne lui fait pas confiance et lui met la pression pour tester sa loyauté. Markov a augmenté le pourcentage que Bruno lui doit et a chargé deux de ses hommes de main de lui coller aux basques. Si Bruno ne paye pas ou fait quoi que ce soit contre lui, Dmitri n'hésitera pas à le faire tuer.

Le sous-sol est également la base de Dmitri et de ses hommes. Il emploie 20 mercenaires kislevites et 1d10 hommes de main (cf. profil page 232 du livre de règles de *WJDR*) à temps plein. L'accès aux ruines se situe au bout d'une volée de marches naturelles et d'un puits de 15 mètres de profondeur. Celui-ci est recouvert par une plaque de pierre de 150 kilos. Des échelons métalliques ont été scellés dans la pierre afin qu'on puisse y descendre et en remonter facilement. Dmitri donnera aux personnages un code secret à tapoter contre la pierre pour que les gardes les laissent passer. Le sous-sol dissimule également une pièce secrète renfermant les objets de valeur de Markov. Il a amassé 1 000 co en pièces et 2 000 co en pierres précieuses.

Dmitri a souvent des problèmes avec le culte de Ranald car il ne sait que faire de ses membres. Ils ne sont pas aussi organisés que lui mais arrivent parfois à voler ses hommes et à commettre des larcins dans son auberge. Pour plus de détails, reportez-vous plus bas.

~ DMITRI MARKOV, BARON DU CRIME ~

Carrière : Baron du crime (ex-Prince des voleurs, ex-Racketteur, ex-Spadassin)
Race : humain



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
55%	53%	46%	53%	78%	55%	52%	63%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	16	4	5	4	0	0	0

Compétences : Alphabet secret (voleur), Charisme +10%, Commandement, Commérage +20%, Connaissances générales (Empire +20%, Kislev), Crochetage, Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Escamotage, Esquive +20%, Équitation, Évaluation +20%, Filature, Fouille, Intimidation +20%, Jeu, Langage secret (langage des voleurs), Langue (kislevien, reikspiel), Lire/écrire, Marchandage +20%, Natation, Perception +10%
Talents : Code de la rue, Combat de rue, Combattant virevoltant, Connaissance des pièges, Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Dur en affaires, Éloquence, Maîtrise (arbalètes, armes de jet, armes de parade), Menaçant, Résistance accrue, Résistance aux poisons, Sixième sens, Sur ses gardes
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : arbalète de poing et 10 carreaux, 2 dagues de jet, arme à une main (épée avec poignée incrustée de joyaux, 50 co)
Dotations : vêtements de qualité exceptionnelle, 120 co
Objet magique : *Anneau de fer :* ce simple anneau en or blanc fut créé par le forgeron nain Thraim Forgemarteau pour son fils Morgrin. Il a été enchanté à l'aide d'une rune naine de protection conférant +1 point d'Armure au bras qui le porte (jusqu'à un maximum de 5 PA). De toute évidence, il s'agit d'un objet précieux aux yeux du clan Forgemarteau qui paierait cher pour le récupérer.

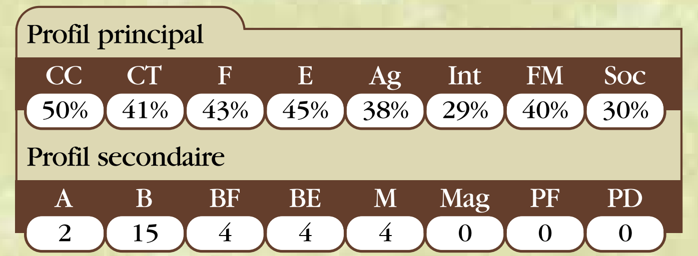
Orphelin ayant passé son enfance dans les rues de Kislev, Dmitri est aujourd'hui loin de chez lui. Déterminé et bagarreur, il parvint cependant à s'en sortir. Il fut d'abord homme de main puis se mit à monter des opérations parallèles à son compte. Évidemment, il finit par attirer l'attention du baron du crime local et dut quitter la cité. Il prit donc la direction de Karak Azgal, au sud, pensant comme bien d'autres pouvoir y faire fortune.

Ne voulant pas reproduire ce qui s'était passé à Kislev, il décida de se faire discret. Il devint prince des voleurs, n'acceptant que les missions de haut vol les mieux payées. Patient, il prit le temps d'en apprendre un maximum sur la pègre de Karak Azgal. Une fois le moment venu, il passa à l'action, assassinant un baron du crime mineur de l'Empire du nom d'Adolphus Grimm avant de prendre sa place.

Avec l'organisation de Grimm sous son contrôle, Dmitri utilisa ses revenus pour étendre ses opérations. Il acheta la *Vierge de Glace*, une ancienne taverne, et en fit une maison de jeu dissimulant des activités plutôt louches. Ses agents, de simples voleurs, se tournèrent alors vers l'extorsion, les jeux truqués, la coercition et des opérations d'envergure, tendant des embuscades aux caravanes commerciales et s'attaquant aux aventuriers au plus profond des ruines. À cette fin, il engagea quelques mineurs pour creuser une entrée aux ruines dans l'arrière-salle de son établissement, accès qui est aujourd'hui encore secret. Il s'en sert pour déployer ses agents chargés de récupérer un objet de valeur ou d'éliminer un rival. Parfois, il engage également de véritables mercenaires.

~ MERCENAIRES KISLEVITES ~

Carrière : Mercenaire (ex-Kossar kislevite)
Race : humain



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
50%	41%	43%	45%	38%	29%	40%	30%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	15	4	4	4	0	0	0

Compétences : Commérage, Connaissances générales (Kislev), Esquive, Fouille, Jeu, Langage secret (langage de bataille), Langue (kislevien), Perception +10%, Résistance à l'alcool, Survie
Talents : Acuité auditive, Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Guerrier né, Maîtrise (armes lourdes), Sur ses gardes
Armure : armure moyenne (manteau de mailles, veste de cuir, jambières de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 1, corps 3, jambes 3
Armes : arme à deux mains (cimeterre à deux mains), arc et 10 flèches
Dotations : bottes en fourrure, toque en fourrure, 25 co, flasque en métal remplie d'alcool, potion de soins

6. Le culte de Ranald

Il s'agit là d'un exemple de planque d'une secte de Ranald. Le culte ayant tendance à se déplacer régulièrement, il est possible que celle-ci change à plusieurs reprises au cours de la campagne. Cinq autres bâtiments du plan de la Porte des Morts sont marqués d'un « R » comme autant de possibilités de planques. Utilisez-les comme bon vous semble ou créez les vôtres.

Depuis la rue, ce bâtiment a tout l'air d'une simple maison à deux étages. Du reste, il abrite des appartements où certains des habitants les moins fortunés de la ville vivent à l'étroit. Il s'agit d'une construction devant laquelle chacun passe sans y regarder à deux fois. Si un personnage doté d'Alphabet secret (voleur) ou de Connaissances académiques (religion) réussit un **test de Perception Assez difficile (–10%)** en passant devant, il remarque un message caché sur l'une des fenêtres identifiant l'endroit comme un refuge de Ranald.

Au bout d'un long couloir du rez-de-chaussée figure un tableau représentant un chat noir, un autre symbole de Ranald. Un **test de Fouille Assez difficile (–10%)** révélera un petit panneau secret derrière la peinture. Derrière cette porte se trouve un puits muni d'une échelle et menant vers une petite pièce pourvue d'une seule porte. Un **test d'Alphabet secret (voleur) Assez difficile (–10%)** ou un **test de Fouille Très difficile (–30%)** révélera comment ouvrir la porte au moyen d'un levier caché.

TABLE 3-1 : OBJETS ET SERVICES DU CULTE DE RANALD

Armes	Prix	Équipement général	Prix	Équipement général	Prix	Poisons	Prix
Flèches (5)	1 pa	Sacoche	4 pa	Pied-de-biche	5 pa	Bonnet-de-fou	20 co
Dague	15 pa	Flasque de cuir	10 pa	Accessoires de déguisement	5 co	Fumet de manticore	60 co
Main gauche	3 co	Cape	3 co	Outils de crochetage de qualité exceptionnelle	90 co	Lotus noir	25 co
Filet	2 co	Capuchon ou masque	10 pa	Nécessaire antipoison	2 co	Racine de mandragore	20 co
Rapière	15 co	Sac	1 co	Cataplasme médicinal	5 s	Salive de chimère	140 co
Arc court	5 co	Gibecière	1 co	Potion de soins	4 co		
Dague/étoile de jet	2 co	Dés pipés en os*	5 co	Relique de Ranald	4 co		
		Cartes marquées*	10 co	Pointe	3 pa		
		Cadenas de bonne qualité	9 co	Pelle	1 co		
		Corde de 20 mètres	10 pa				
		Boîte d'amadou	1 co				

* (Réduit la difficulté des **tests de Jeu** d'un cran)

La pièce qui s'offre alors à la vue de tous est longue et étroite. Des paillasses jonchent le sol et on distingue d'un côté un autel consacré à Ranald. Face à l'autel, à l'autre bout de la pièce, se trouve une table encombrée de flasques d'eau et de vin ainsi que de pain et de viande séchée. La coutume veut que l'on laisse un don dans l'urne située près de l'autel avant de quitter la maison.

Le culte dispose actuellement de quatre initiés, deux prêtres, un grand prêtre (Cosimir Knorren) et 10d10 voleurs. Les prêtres déplacent régulièrement l'autel pour que les refuges ne soient pas mis en danger. Il y a 50% de chances pour qu'un prêtre ou un initié soit présent dans un refuge donné lorsque les personnages y passent.

Le rôle du culte est d'aider les voleurs à exercer leur profession et de s'assurer qu'ils respectent Ranald en lui faisant des dons réguliers. Les refuges sont ouverts à tous les voleurs qui font un don. Les membres peuvent bénéficier des services de l'organisation et ont donc accès aux objets que vend le culte à un prix réduit, à l'aide d'autres membres et à une certaine protection contre les forces de l'ordre. L'adhésion coûte 10 co et tous les membres acceptent de reverser 10% de leurs gains en hommage à Ranald. La **Table 3–1 : objets et services du culte de Ranald** reprend les produits proposés aux membres.

Tous les membres reçoivent un médaillon rond permettant de s'identifier. Chaque face arbore un chevron noir (<). Ainsi, quand on le fait tourner à toute vitesse, on dirait qu'un « X » y figure, le symbole de Ranald. Le culte protège ses membres si possible ou venge leur mort dans le cas contraire. L'organisation apprécie avant tout le chantage, les guets-apens et les meurtres plutôt que les confrontations franches, si bien qu'elle attend habituellement le bon moment avant de frapper. Si les personnages s'en prennent à des membres du culte, ils seront certainement victimes de représailles.

L'un des membres les plus importants est Dieter Langmans, le propriétaire du *Palais de Cristal*. Il est connu pour ses rencontres très régulières avec le grand prêtre Cosimir durant lesquelles les deux hommes abordent des affaires cruciales. Leur principal ennemi est Dmitri Markov, le baron du crime qui possède la *Vierge de Glace*. Le Kislevite ne verse pas d'argent au culte et est donc considéré comme un incrédule. Ne souhaitant cependant pas entrer en conflit avec Dmitri, l'organisation se contente de lui chiper des miettes et d'engager des agents extérieurs comme les PJ pour faire le sale boulot. Enfin, le culte garde un œil sur les voleurs qui opèrent en ville sans reverser 10% de leurs revenus à Ranald. Généralement, on leur envoie un message pour leur demander de rentrer dans le droit chemin. Si un second message est nécessaire, il prend habituellement une forme plus musclée.

– COSIMIR KNORREN – GRAND PRÊTRE DE RANALD

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
45%	55%	46%	43%	46%	45%	60%	62%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	17	4	4	5	0	0	0

Carrière : Grand prêtre de Ranald (ex-Initié, ex-Prêtre, ex-Prêtre consacré, ex-Voleur)
Race : humain
Compétences : Alphabet secret (voleur), Charisme +20%, Commérage +20%, Connaissances académiques (histoire, religion, théologie) +20%, Connaissances générales (Empire +20%, nains), Crochetage, Déguisement, Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Escamotage, Focalisation +20%, Fouille, Intimidation, Langage mystique (magick), Langage secret (langage des voleurs), Langue (classique, khazalid, kislevien, reikspiel, tiléen), Lire/écrire, Perception +20%, Sens de la magie +20%, Soins +20%
Talents : Camouflage urbain, Chance, Connaissance des pièges, Coups assommants, Course à pied, Éloquence, Étiquette, Grand voyageur, Harmonie aethyrique, Inspiration divine (Ranald), Magie commune (divine), Magie mineure (*dissipation*, *manipulation distante*, *marche dans les airs*, *silence*), Mains agiles, Méditation, Orateur né, Réflexes éclair, Résistance aux poisons, Sain d'esprit, Sociable
Armure : armure de cuir consacrée de Ranald
Points d'Armure : tête 3, bras 3, corps 3, jambes 3
Armes : dague, arme à deux mains (épée courte)
Dotations : accessoires de déguisement, 5 co, clef de la crypte du culte, 2 potions de soins, symbole religieux de Ranald

Cosimir naquit et grandit à la Porte des Morts. Orphelin dès l'âge de quatre ans, il vécut dans les rues, se tournant vers le vol pour survivre. Adolescent, un prêtre de Ranald lui sauva la vie. L'expérience le changea à jamais car il eut le sentiment que s'il avait survécu jusqu'alors, ce devait être par la volonté de Ranald. Il devint rapidement initié et suit depuis la voie du Veinard.

Aujourd'hui âgé de 50 ans, il est connu sous le nom du « vieil homme » auprès des membres du culte. Cependant, ce surnom ne lui convient guère car Cosimir est encore en très grande forme physique. Il est chauve, a les yeux bleus et une barbichette blanche. Il porte une armure de cuir complète ornée du « X » traditionnel de Ranald. Ce dernier a béni l'armure qui confère ainsi 3 points d'Armure à toutes les localisations, à l'exception de la tête.

Cosimir dirige le culte aux côtés du prince des voleurs Dieter Langmans. Tous deux ont amassé une véritable fortune et sont les seuls à savoir où est dissimulé le trésor du culte. Celui-ci est caché dans une planque, derrière une porte munie de deux serrures qu'il est impossible de crocheter. Chacun d'eux possède une clef, si bien qu'ils ne peuvent accéder au trésor qu'ensemble. Jusqu'ici, le culte a amassé 3 000 co en pièces et 2 000 co en pierres précieuses.

Cosimir est une personnalité sensible et bienveillante avec tous les membres de l'organisation. Quand il n'agit pas à titre officiel, il arpente les rues sous le couvert d'un déguisement. Quiconque croise sa route le prend alors pour un désœuvré de plus. Cosimir en profite pour aller aux dernières nouvelles de la ville et surveiller les agissements des autres voleurs. Il note toujours dans un coin de sa tête les voleurs qui n'appartiennent pas au culte afin d'envoyer ses hommes leur rendre une petite visite.

7. Le théâtre de la Volière

Une impressionnante enseigne de 4,50 m de large sur 1,50 m de long a été montée sur la façade de cette bâtisse. Elle représente un oiseau aux couleurs vives enfermé dans une cage dorée. Rodrigo Jose Eusebio, d'Estalie, ouvrit le théâtre de la Volière il y a dix ans. Depuis,



c'est un endroit très populaire auprès des joueurs et des amoureux du monde des spectacles. Le théâtre prend la forme d'une pièce circulaire dont une scène, entourée de fauteuils, occupe le centre. Des cages pendent au plafond et sont occupées par toute une variété d'oiseaux aux couleurs vives.

Pendant la journée, Rodrigo propose à ses clients des spectacles allant de la danse aux charmeurs de serpents. Le prix du ticket se monte à 5 s. Le bar sert de la bière, mais également les meilleurs vins disponibles en ville. Les vins estaliens, tiléens et bretonniens sont servis au verre, dont le prix se monte à 1 co pour certains.

La nuit, la Volière prend un autre visage car la scène est remplacée par une cage dorée dans laquelle se déroulent des combats de coqs. Ces volatiles sont connus pour leur férocité et leur brutalité, si bien que Rodrigo propose les meilleurs combats de la ville. Les bookmakers du théâtre prennent les paris, le programme et les cotes apparaissant sur un grand tableau noir. Les personnages pourvus de la compétence Jeu doivent effectuer un test pour l'emporter, la difficulté étant augmentée ou réduite d'un cran par point de différence, jusqu'à un maximum de **Très difficile**. Par exemple, un pari à 4 contre 1 passera par un **test de Jeu Très Difficile (–30%)**.

Le culte de Ranald profite de l'endroit pour trouver des proies faciles et s'est jusqu'ici montré très discret puisque Rodrigo n'a aucune idée de la présence des voleurs de l'organisation, qui ressemblent à des clients tout à fait ordinaires. Quand ils remarquent une cible vulnérable, les voleurs n'hésitent pas à lui faire les poches au sein même de l'établissement. Des personnages observateurs s'en apercevront peut-être, à moins qu'ils ne soient eux-mêmes victimes de telles pratiques.

8. Armurerie de Siegfried

Cette échoppe bénéficie d'un emplacement de choix sur l'Impasse, tout près du Tumulus, le seul accès licite aux ruines de la Porte des Morts. Son propriétaire est un grand Norse du nom de Siegfried Helgenheimer. Ancien aventurier à succès, il prit sa retraite pour exercer son métier de forgeron. Sa boutique propose des armes et des armures de bonne qualité. Au-dessus de sa forge est exposée une impressionnante hache à deux mains dont le pommeau est serti d'un diamant. Elle est enchaînée au mur pendant la journée et Siegfried l'emporte quand il quitte son établissement pour la nuit.

Si on lui demande d'où sort la hache, Siegfried raconte qu'il s'agit d'une relique de l'ère où il parcourait le Vieux Monde à la recherche d'aventures. Il n'est pas très bavard, mais s'ils insistent un peu, les personnages n'auront qu'à réussir un **test de Sociabilité Assez facile (+10%)** pour le pousser à parler. En cas de réussite, le Norse se dévoile et fait le récit d'une quête au cours de laquelle il tua un démon à l'aide de cette hache. Si les personnages poursuivent la conversation, il leur montre son journal, qui parle de toutes les créatures qu'il a tuées et répertoriées au fil des ans.

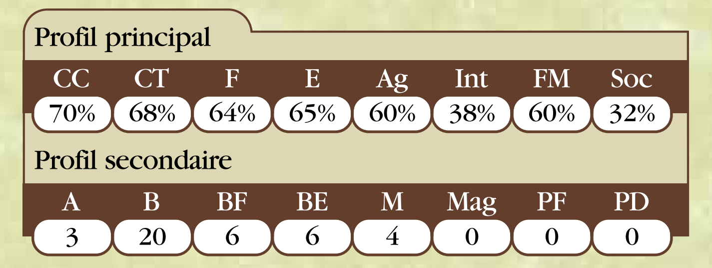
Pour les personnages, le meilleur moyen de s'en faire un ami est de montrer leur intérêt pour son ancienne carrière et de revenir écouter ses aventures. Dès lors, il deviendra une très bonne source de renseignements. Il connaît bien la ville et les ruines de Karak Azgal, et il a combattu presque tous les monstres connus du Vieux Monde. C'est avec plaisir qu'il deviendra le mentor des personnages s'ils recherchent ce genre de relation.

Siegfried pourra également offrir quelque chose aux personnages s'ils parviennent à gagner sa confiance. Son père lui a appris à forger une arme mieux équilibrée que celles qui sont habituellement conçues dans l'Empire. Il la surnomme la hache de Norsca et la forgera pour tout individu considéré comme un bon ami. L'opération prend un mois complet et coûte 500 co. La hache créée est d'excellente qualité et présente l'attribut percutante, mais pas l'attribut lente pourtant associé aux armes à deux mains en temps normal.

Mais les PJ peuvent choisir une tout autre voie, et voir le journal et la hache comme des trésors potentiels. Le Norse conserve son journal dans un coffre verrouillé dont il est le seul à avoir la clef. Un **test de Crochetage Difficile (–20%)** permettra cependant de l'ouvrir. Le livret vaut 500 co auprès de personnes intéressées par son contenu. Pour la hache, les choses sont plus compliquées. La chaîne est attachée au mur et Siegfried en a là aussi la clef. Un **test de Crochetage Difficile (–20%)** permettra de la décrocher. Le plus dur est d'y parvenir alors que Siegfried est dans l'échoppe. De nuit, ce sera tout aussi difficile car le Norse ne quitte jamais sa forge sans son arme. Il vit dans une pièce située au-dessus et garde toujours sa hache près de lui. Cette arme vaut 1 000 co, notamment en raison du diamant, mais elle a également les propriétés mentionnées plus haut. Si les PJ volent cette hache ou le journal, Siegfried fermera son magasin et se mettra à la poursuite des voleurs. Inutile de préciser qu'il s'agit d'un ennemi redoutable.

~ SIEGFRIED HELGENHEIMER ~

Carrière : Artisan (ex-Berserk norse, ex-Champion, ex-Vétéran)
Race : humain



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
70%	68%	64%	65%	60%	38%	60%	32%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	20	6	6	4	0	0	0

Compétences : Connaissances générales (Empire +10%, Norsca), Esquive +10%, Évaluation +10%, Expression artistique (conteur), Intimidation +20%, Jeu +20%, Langage secret (langage de bataille), Langue (reikspiel, norse), Lire/écrire, Marchandage, Métier (forgeron) +10%, Natation, Perception +20%, Résistance à l'alcool +10%
Talents : Coups précis, Coups puissants, Dur en affaires, Force accrue, Intelligent, Lutte, Maître artilleur, Maîtrise (arcs longs, armes de jet, armes lourdes, armes de parade, armes paralysantes, armes à poudre), Menaçant, Parade éclair, Rechargement rapide, Réflexes éclair, Résistance accrue, Sur ses gardes, Tir en puissance
Armure : aucune (mais il possède toutefois une armure de plaques complète)
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : hache norse à la poignée sertie d'un diamant
Dotations : vêtements de bonne qualité, clef du coffre renfermant son journal intime, clef de la chaîne retenant son épée, 2 potions de soins

9. Cimetière du Tumulus

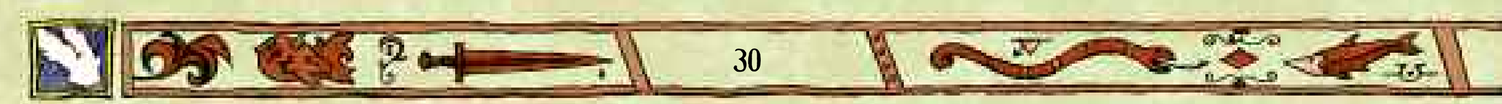
La naissance de la Porte des Morts vit des jours noirs et difficiles pour ses habitants. Les nains ne permettant pas à ceux-ci d'être inhumés dans les cryptes de la Citadelle de Skalf, il n'y avait aucun endroit où enterrer les morts. Les corps étaient simplement conduits au sommet de la colline et jetés dans une fosse où ils pourrissaient au soleil.

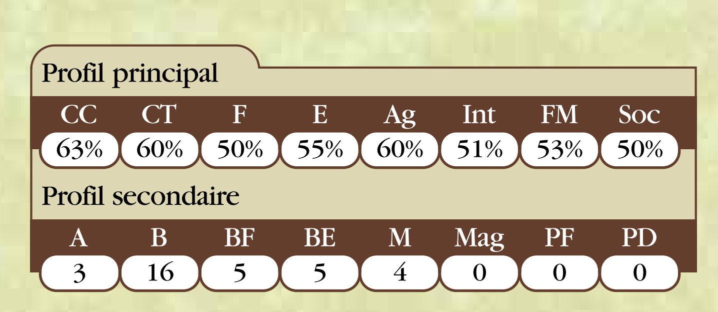
Puis un prêtre de Morr du nom de Baldred Staark fit son apparition, inspiré par une vision divine. Il fonda un temple de Morr à l'emplacement même de la fosse commune. Il s'agit d'un édifice en pierre de forme carrée surmonté d'un dôme au sein duquel a été aménagée une crypte. Une fois la construction du bâtiment terminée, Baldred fit de son mieux pour servir son dieu jusqu'à sa mort, dont les circonstances mystérieuses n'ont jamais été élucidées. Il fut inhumé dans le temple et l'endroit devint le tombeau de Staark.

Les prêtres de Morr se chargent des rites funéraires, préparant les corps et leur donnant une sépulture dans le cimetière contre 3 co. Pour être enterré dans la crypte du temple, il faut acquitter une somme de 10 co. Le temple accueille quatre initiés et un prêtre. Ce dernier est originaire d'Altdorf et répond au nom de Rufus Grunenwald. Il a succédé à Baldred il y a 10 ans.

~ RUFUS GRUNENWALD ~

Carrière : Prêtre de Morr (ex-Assassin, ex-Duelliste, ex-Initié, ex-Spadassin)
Race : humain





Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
63%	60%	50%	55%	60%	51%	53%	50%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	16	5	5	4	0	0	0

Compétences : Alphabet secret (voleur), Charisme +10%, Commérage +20%, Connaissances académiques (histoire, théologie) +10%, Connaissances générales (Empire +10%, Karak Azgal, nains), Déguisement, Déplacement silencieux, Dissimulation, Équitation, Escalade, Escamotage, Esquive +10%, Filature, Intimidation +10%, Jeu, Langage mystique (magick), Focalisation, Langue (classique, reikspiel), Lire/écrire, Perception +20%, Préparation de poisons, Sens de la magie, Soins +10%
Talents : Adresse au tir, Ambidextre, Code de la rue, Combat de rue, Combattant virevoltant, Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Force accrue, Guerrier né, Incantation de bataille, Éloquence, Étiquette, Magie mineure (divine), Maître artilleur, Maîtrise (armes de jet, armes de parade, armes paralysantes, armes à poudre)
Armure : armure légère (armure de cuir complète)
Points d'Armure : tête 1, bras 1, corps 1, jambes 1
Armes : rapière, main gauche, filet, pistolet et 10 balles, 5 étoiles de jet
Dotations : cape noire, masque et capuchon, accessoires de déguisement, 2 potions de soins, symbole religieux de Morr, 2 doses de brise-cœur, 4 doses de fumet de manticore

Bien qu'il ait une charge de prêtre, Rufus est venu à Karak Azgal pour d'autres raisons. Il y de cela bien longtemps, on découvrit que son frère était un mutant, ce que Rufus cacha jusqu'à ce que des répurgateurs trouvent le malheureux et le brûlent sur le bûcher, comme il est de coutume de procéder avec les mutants. Brisé et anéanti, Rufus voulut enterrer les restes de son frère en terre sainte, mais le grand prêtre refusait de dire les rites pour les créatures du Chaos. Dès lors, Rufus fit vœu de se venger et se tourna vers une carrière d'assassin.

Au bout de nombreuses années, Rufus finit par retrouver la trace de son ennemi à Karak Azgal. Baldred n'avait aucun souvenir de l'homme auquel il avait fait du tort et en fit son assistant. Tous deux œuvrèrent main dans la main jusqu'à ce que se présente le bon moment, puis Rufus tortura l'homme à mort, lui rappelant les crimes de son passé. Depuis, dix années se sont écoulées et aucun des initiés n'est au courant du rôle de Rufus dans le meurtre du prêtre, mais certaines rumeurs circulent encore à ce sujet. Un **test de Commérage Très difficile (–30%)** révélera des bruits selon lesquels Baldred a été assassiné, sans pour autant mettre Rufus en cause.

Depuis le temple, Rufus a monté une organisation d'assassins. Actuellement, deux d'entre eux travaillent pour lui. Rufus est persuadé que tuer reste le meilleur moyen de servir Morr puisque cela envoie des âmes en son royaume. Les PJ seront peut-être les cibles de cette organisation, à moins qu'ils n'en louent les services. Un **test de Commérage Difficile (–20%)** révélera l'existence de l'organisation sans pour autant la baser au temple. Les contacts sont généralement établis par l'intermédiaire du culte de Ranald ou d'autres figures du monde criminel. Voici quelques suggestions de tarifs : roturier, 25 co ; PNJ ayant jusqu'à 2 carrières, 50 co ; PNJ ayant plus de 2 carrières, 100 co ; personnalité de Karak Azgal, 250 co.

Rufus joue à un jeu dangereux. S'il est encore à la tête du culte de Morr, il sait que quelqu'un finira par comprendre ce qu'il fabrique. Cependant, entretenant une relation de longue date avec Dmitri, il a déjà prévu un plan pour fuir la ville sans se faire remarquer. Rufus craint avant tout que les nains découvrent la nature de ses activités car il sait qu'ils fermeraient aussitôt son affaire. Ainsi, pour prévenir l'inévitable, il choisit avec soin ses contrats et accepte rarement ceux qui visent une cible de marque. Ses services ne sont pas donnés et il lui est arrivé de facturer jusqu'à 500 co la tête d'un individu bien placé.



10. Le palais des Morts

Des excavations réalisées en cet endroit pour bâtir un mausolée révélèrent un accès aux ruines de Karak Azgal. Les nains s'en emparèrent rapidement, bâtirent un mur de pierre autour de l'édifice et ouvrirent une entrée légale contrôlée de très près. Les conditions d'entrée sont les mêmes que pour le puits de Zambor de la Citadelle de Skalf (cf. page 18).

L'accès prend la forme d'un puits en pente de 3 mètres de large pourvu de marches naturelles menant 45 mètres plus bas, dans les ruines. L'entrée est ouverte jour et nuit et toujours gardée par au moins trois législateurs. Pour empêcher des indésirables de sortir des ruines, les nains ont la possibilité de sceller le puits au moyen d'une herse en fer.

11. Le mur des Héros

Sur ce mur de 12 mètres de long et de 1,50 mètre de haut ont été gravés de nombreux noms. Ce mur est l'œuvre d'un nain entreprenant du nom de Gotki Skarginson. Il le bâtit et vendit ensuite des espaces aux aventuriers partant pour les ruines. Quand des explorateurs empruntent l'Impasse, Gotki déballe son baratin publicitaire. Pour 2 co, payables d'avance, il gravera sur le mur le nom de ceux qui ne reviennent pas des ruines pour qu'on se souvienne d'eux comme de héros. Ses boniments prennent souvent la forme suivante : « Hé ! Vous là-bas ! Avant d'aller affronter la mort qui rôde dans les ruines, ne voulez-vous pas que je vous réserve une petite place sur le mur, ici ? Si vous disparaissez dans les profondeurs, nul ne vous oubliera. Tous ceux qui passeront ici connaîtront ainsi votre nom. »

Si les PJ achètent un emplacement sur le mur, Gotki note leur nom avec soin, mais il essaye toujours de l'embellir pour flatter l'ego de l'acheteur. Les noms comme Ludwig le Puissant ou Bertold le Courageux ne sont donc pas rares. Si ses clients ne sont pas rentrés des ruines au bout de deux semaines, Gotki grave leur nom pour la postérité.



– CHAPITRE IV –
LES RUINES DE KARAK AZGAL

Les nains connaissent fort bien les légendes du roc du Dragon. Demandez à n'importe quel nain vivant à Karak Azgal, et il vous décrira avec un grand luxe de détails la splendeur de Karak Izril, sa chute et la manière dont elle retomba aux mains des nains grâce à l'héroïsme et à la bravoure de Skalf, face au terrible dragon. Ces légendes sont si profondément ancrées dans leur mémoire que même les humains et les elfes qui vivent à la Porte des Morts en connaissent la plupart des détails, qui se sont répandus dans la plus grande partie du monde connu, amenant les imprudents et les aventuriers à braver les dangers des profondeurs pour avoir la chance de trouver fortune et gloire, ou à mourir en s'y essayant. Assurément, ces antiques tunnels sont pleins de périls, mais grande est la récompense pour ceux qui ont l'audace de s'y aventurer.

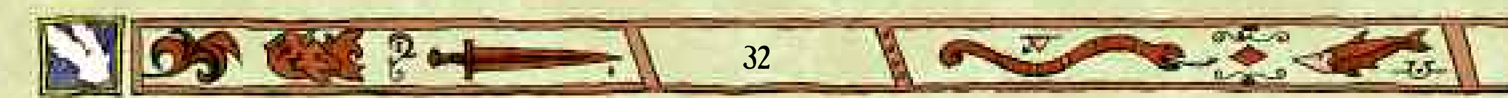
Ce chapitre vous offre tout ce dont vous avez besoin pour explorer le monde souterrain de Karak Azgal et créer vos propres aventures. Un plan en coupe des ruines de Karak Azgal vous permet de situer tous les endroits importants, qu'ils soient à la surface ou sous terre. Deux cartes supplémentaires illustrent les cavernes situées sous la Porte des Morts et la Citadelle de Skalf, là où débutent la plupart des expéditions, mais elles sont vierges afin que vous puissiez les peupler comme bon vous semble. De plus, vous trouverez un certain nombre de tables détaillant les espèces de créatures que l'on peut rencontrer, ainsi que les épreuves auxquelles les héros seront confrontés et les récompenses qui les attendent. Toutes ont pour but de vous aider à créer à la volée des rencontres hautes en couleur et de parfaits trésors.

CONCEPTION DE SITES D'AVENTURES

Avant de commencer à intégrer votre propre réseau de tunnels, il y a un élément important que vous devez garder à l'esprit : avant l'invasion des peaux-vertes, Karak Izril était une communauté florissante et l'architecture obéissait à des critères nains que l'on retrouve dans presque toutes leurs forteresses. En visualisant ce à quoi ressemblait cet endroit autrefois, vous pourrez plus facilement définir ce qu'il est devenu.

Avant tout, une forteresse naine dispose de cinq niveaux d'occupation. Tout en haut, près du sommet des montagnes, on trouve de petites aires d'atterrissage et de décollage pour les gyrocoptères. Ces endroits font également office de postes de guet, où des sentinelles surveillent le trafic qui traverse les vallées environnantes et avertissent le fort de l'arrivée d'assaillants. En plus des aires d'atterrissage, ce niveau comprend également un certain nombre de petites pièces abritant les sentinelles et les provisions. Atteindre l'un de ces postes de guet est difficile et décourageant, car cela requiert l'interminable ascension d'un long escalier en lacets sculpté à même le flanc de la montagne.

La majeure partie de la forteresse, du moins ce que les visiteurs sont autorisés à en voir, est constituée des fortifications et des lieux de commerce. Construit dans un esprit défensif, ce niveau est composé de hautes murailles et de portails menaçants flanqués de








~ LE MONDE D'EN DESSOUS ~

Cette section décrit ce qui attend les aventuriers s'ils pénètrent dans les profondeurs, depuis les créatures des ruines jusqu'aux lieux étranges qu'elles habitent et aux trésors qu'on y déniche. Vous ne trouverez pas là une description exhaustive de tout ce qu'on peut trouver à Karak Azgal. Les ruines du roc du Dragon sont vastes, et même les nains n'avaient pas découvert l'ensemble des cavernes et des passages serpentant sous la montagne. Les occasions d'aventures y sont presque infinies. Le but est de permettre au MJ d'utiliser ce qui lui est fourni pour créer des aventures pour son groupe de PJ et de donner vie aux ruines.

Le **Chapitre IV : Les Ruines de Karak Azgal** livre une description générale de ce qui se trouve dans l'ensemble des ruines. On y découvre une carte montrant l'emplacement approximatif de chaque zone détaillée dans le guide. Un exemple de donjon y est également détaillé, que l'on peut utiliser pour présenter les ruines aux personnages. On y trouve également des tables aléatoires permettant de générer rapidement des rencontres.

Le **Chapitre V : Des Rats dans la Cave** offre une description détaillée de deux terriers de skavens. L'un est le domaine d'un Prophète Gris et de son clan, où se terre une sinistre puissance. L'autre est le foyer d'un technomage paranoïaque du clan Skryre qui construit une étrange machine, laquelle ne semble avoir de sens que pour son esprit perverti.

Le **Chapitre VI : Les Pantins du Trépas** décrit l'antre d'une puissante liche elfe ayant établi ses quartiers dans les chambres funéraires des ruines naines. Les personnages affrontent des guerriers nains morts-vivants réveillés de leur sommeil par une sombre nécromancie. Avec l'aide d'une antique relique naine, ils pourraient bien vaincre la liche et offrir aux nains le repos éternel.

Le **Chapitre VII : Les Peaux-vertes** détaille une tribu de gobelins de la nuit et une tribu d'orques. Les orques, dirigés par un puissant seigneur de guerre, ont trouvé une cache pleine de roche pervertie par le Chaos et l'ont utilisée à leur avantage. Les gobelins de la nuit, dominés par un sorcier rusé, usent de discrétion et d'ingéniosité pour rester en vie.

Le **Chapitre VIII : La Bête du Chaos** décrit les niveaux les plus profonds de Karak Azgal et la créature pervertie par le Chaos qui y vit. La rumeur prétend qu'on peut y trouver le plus important trésor du monde, mais nul n'est jamais revenu d'une rencontre avec le monstre. Ce chapitre décrit également l'autel de Slaanesh, un temple en ruine du Seigneur du Plaisir, qui peut être situé n'importe où dans les profondeurs.



grandes tours équipées de balistes. Les nains permettaient aux marchands et aux voyageurs d'entrer, mais leur exploration se limitait à ce niveau. Les nains peuvent aujourd'hui se livrer à divers échanges avec les visiteurs sur les marchés et dans les quelques tavernes et auberges qui offrent le gîte aux humains et aux autres peuples civilisés. Pour plus d'informations sur les échoppes et les marchandises, reportez-vous à *L'Arsenal du Vieux Monde*.

Cependant, le véritable cœur de la communauté naine est situé sous la forteresse elle-même. C'est là, juste sous la surface, qu'un véritable dédale de couloirs relie les quartiers et les zones d'habitation aux temples, salles de banquet et places publiques. L'espace vaut son pesant d'or et la plupart des familles vivent dans de petites maisons troglodytes, avec quelques pièces qui servent de chambres à coucher et de réserves.

Sous les quartiers d'habitation, on trouve deux zones distinctes. La première est constituée des caveaux, de vastes catacombes où les individus méritants sont inhumés et honorés à jamais. La seconde accueille les forges. C'est ici que les nains transforment le minerai brut en produit fini, ensuite vendu sur les marchés situés plus haut. Les forges sont de grandes pièces ventilées, capables d'abriter des dizaines d'ateliers de forgerons.

Des puits d'accès menant aux forges permettent aux nains d'apporter le produit des filons aux ferronniers et aux lapidaires. Ces tunnels sont souvent verticaux et bordés d'un escalier ou pourvus d'extraordinaires systèmes de monte-charge pour emporter les matériaux depuis les profondeurs. Les mines elles-mêmes sont construites avec soin et soutenues par des colonnes de pierre pour éviter les éboulements. D'ordinaire, les nains commencent les excavations en creusant un tunnel étroit dans la roche pour la sonder en quête de métaux, si bien qu'on trouve un grand nombre de ces petits tunnels qui bifurquent depuis les passages principaux.

Environnements

On trouve dans les ruines quatre types d'environnements principaux.

Constructions naines

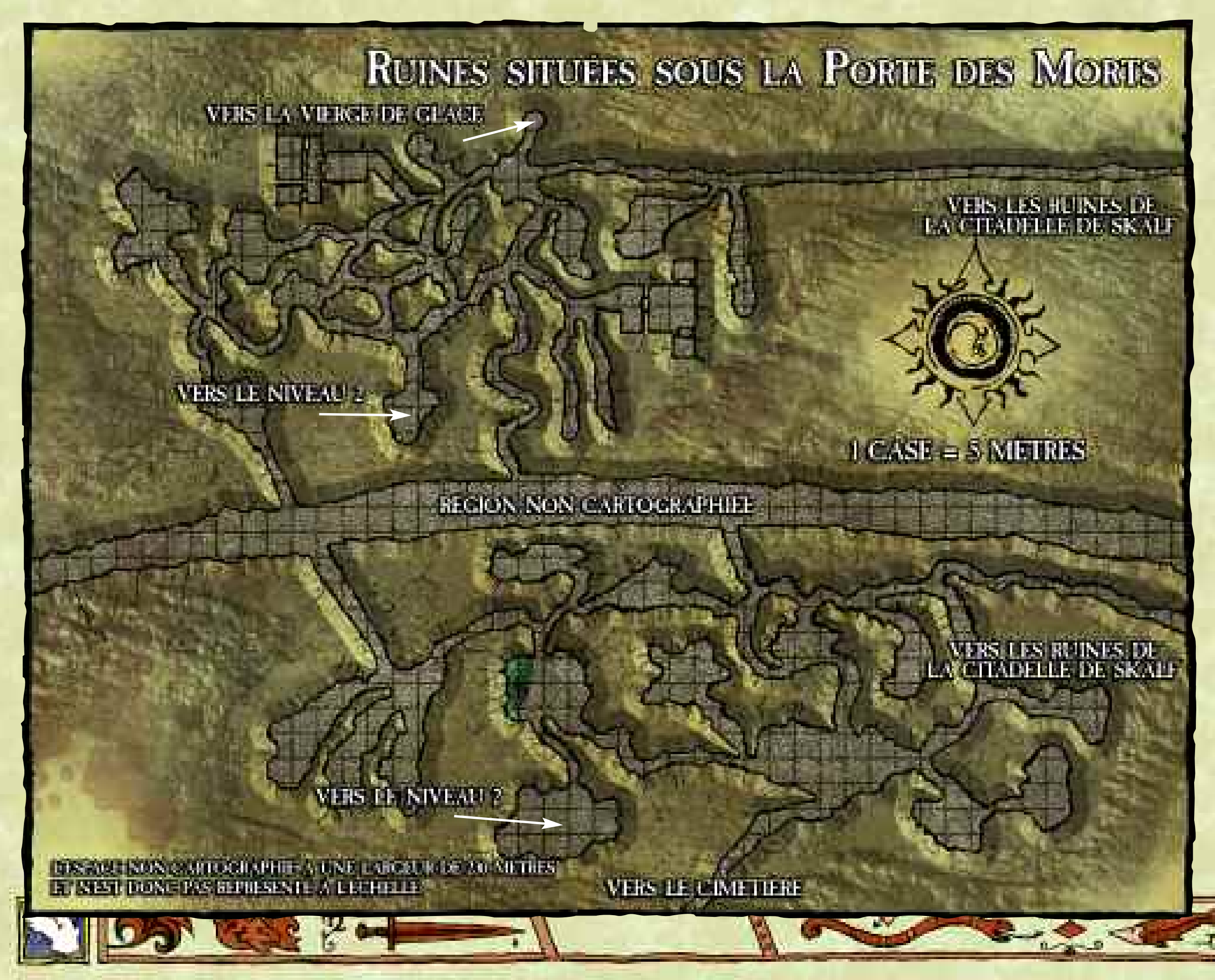
Les nains sont renommés dans tout le Vieux Monde pour leurs talents d'artisans. Quand l'un d'eux bâtit un mur ou une arche, sa durée de vie est égale à celle de la montagne elle-même. Les ruines naines situées dans les entrailles de Karak Azgal en sont la preuve même. Les tremblements de terre et les cours d'eau souterrains endommagent parfois les structures, mais nombre des salles et des passages originels sont encore intacts malgré leur âge.

La plupart des passages font 3 mètres de haut et sont faits de pierres parfaitement ajustées, parfois séparées de minuscules fissures. Les portes sont en pierre, avec une poignée souvent placée en leur centre. Les cavernes plus vastes sont étayées par des arches en voûte semi-circulaire ou des colonnes de pierre sculptées. Les constructions naines de Karak Azgal furent toutes conçues dans un but particulier et les rencontres s'y feront au sein de zones comme des forts, des forges, des chambres funéraires, etc.

C'est près de la surface que l'on a le plus de chances de trouver des lieux de constructions naines encore intacts, comme dans les anciennes zones d'habitation, mais aussi dans les forges et les tombes. Comme indiqué dans les chapitres suivants, les morts-vivants sont les monstres qu'on y trouve le plus souvent, mais les bandes de peaux-vertes et de maraudeurs skavens y sont également monnaie courante.

Mines naines

De tous les mineurs du Vieux Monde, les nains sont de loin les plus doués. La moindre galerie, fût-ce un simple tunnel destiné à sonder le







terrain, est construite avec soin et renforcée pour éviter tout éboulement. Ces antiques couloirs, marqués par de robustes poutres et colonnes de pierre, ne sont menacés que par les plus violents tremblements de terre. De plus, bien qu'ils aient été creusés à des fins d'exploration et pour atteindre les précieuses veines de gemmes et de métaux rares, ils ont également été conçus avec goût. Les mineurs tendent à embellir les œuvres les plus ordinaires, ajoutant de petits détails comme des runes et des noms, et allant jusqu'à placer des statuettes, des bas-reliefs et autres ornements pour personnaliser davantage leur œuvre.

Il existe bien des tunnels qui sont considérés comme des mines naines. Les tunnels principaux sont de larges couloirs, au plafond élevé, même pour des humains. Des rails sont placés au milieu de ces passages pour emporter rapidement le minerai aux étages supérieurs. Les tunnels secondaires sont plus étroits, avec un plafond plus bas, et les tunnels tertiaires ne sont guère plus que de longs boyaux, utilisés pour explorer une zone précise en quête de métaux. Ces passages peuvent ne mesurer que soixante centimètres de diamètre. Dans un tel espace, la difficulté de tous les tests, y compris celle des tests de Capacité de Combat, augmente de deux crans. Les tests de Capacité de Tir ne sont possibles qu'avec une arbalète.

Il existe encore des veines de minerai au roc du Dragon, mais il est difficile de leur mettre la main dessus. Même dans les rares cas de mines inexploitées, les personnages doivent trouver le moyen d'extraire le minerai et de le transporter. Pour plus d'informations sur l'exploitation minière à Karak Azgal, reportez-vous à l'encadré de la page 36.

Cavernes naturelles

Bien des passages et des tunnels situés sous Karak Azgal sont des formations naturelles découvertes par les nains quand ils creusaient dans les profondeurs de la montagne ou des régions inconnues des habitants de la surface. Ces tunnels peuvent être de forme et de taille différentes, allant de boyaux tout juste assez larges pour y laisser passer un halfling à de vastes cavernes dont le plafond s'élève à des hauteurs insondables.

Bien qu'elles abritent nombre d'horreurs, ces cavernes sont également pourvues d'une étrange beauté. On y voit souvent des formations calcaires de stalactites et de stalagmites, ainsi que des concrétions issues du passage de l'eau sur la roche au fil des millénaires. Les tunnels sont également très colorés grâce à la grande variété de minéraux inclus dans la roche. Le blanc, le vert, le gris, le jaune, le bronze et la rouille se mêlent pour créer des tableaux d'une beauté stupéfiante, en particulier sous l'éclairage d'une torche. Sauf indication contraire, il fait frais.

Cavernes creusées

Les entrailles du roc du Dragon abritent tout un assortiment de créatures sinistres. Les skavens, les orques, les gobelins et d'autres monstres hideux grignotent ici la terre depuis des siècles. Les passages et cavernes qu'ils ont créés ne sont souvent guère plus que de simples galeries souvent creusées à coups de griffes, en quête de joyaux, d'or ou d'un moyen de surprendre leurs ennemis. Ces cavernes sont habituellement creusées de manière incohérente et tendent à suivre les couches de roche les moins denses de l'endroit, ce qui donne naissance à des passages en zigzag qui s'entrecroisent. Ces tunnels ont tendance à s'effondrer, ce qui doit être pris en compte quand les personnages les empruntent ou sont forcés d'y combattre.

La carte de Karak Azgal



Le carte de Karak Azgal de la page 33 montre un plan en coupe de la ville et des cavernes qui s'étendent en dessous. Des suggestions concernant la localisation des divers endroits détaillés dans ce guide y sont aussi indiquées. On y trouve également une rivière de lave, qui apparaît à l'extrémité orientale de la carte.

RUINES SITUÉES SOUS LA CITADELLE DE SKALF
1 CASE = 5 MÈTRES
VERS LES RUINES DE LA PORTE DES MORTS
REGION NON CARTOGRAPHIEE
VERS LA GUILDE DES MINEURS
VERS LE DONJON
REGION NON CARTOGRAPHIEE
REGION NON CARTOGRAPHIEE
VERS LES RUINES DE LA PORTE DES MORTS
VERS LE TEMPLE DES ANCETRES
PUITS DE ZAMIOR
REGION NON CARTOGRAPHIEE
VERS LE NIVEAU 2

Les ruines s'étendant sous la ville sont vastes et il y a beaucoup de régions encore inexplorées. Cette carte est un canevas que vous pourrez utiliser pour détailler vos propres régions et les lier à celles qui sont décrites dans ces pages. La carte n'est en aucun cas exhaustive: vous êtes libre d'y ajouter vos puits, points d'accès et même niveaux.

Dresser la carte des sites d'aventures

Quand vous concevez un nouveau site d'aventure, vous devez d'abord déterminer où le placer. L'endroit où vous disposez ce nouveau «donjon» détermine les espèces de créatures susceptibles de le peupler et vous donne une idée du type d'architecture et de l'ambiance générale de la région. Par exemple, imaginons que vous vouliez bâtir un lieu situé près de la surface. Cet endroit sera probablement d'architecture naine; robuste, bien défendu et construit pour durer. De plus, c'est probablement un endroit qui a déjà été exploré: nombre d'aventuriers sondent ces profondeurs et les habitants seront probablement des nuisances ordinaires. Par exemple, on y trouvera des rats, des snotlings, des chauves-souris et des araignées, mais les patrouilles d'orques et de gobelins de la nuit feront également l'affaire.

EXTRACTION MINIÈRE À KARAK AZGAL

Karak Azgal était connue dans les royaumes nains pour être l'une des plus prolifiques mines de pierres précieuses de tout le Vieux Monde. Au fil des siècles, les formidables mineurs nains découvrirent la plupart des veines de joyaux accessibles, mais aussi bon nombre de celles qui ne l'étaient pas. Après la chute de la forteresse, la plupart de ces mines furent pillées et vidées, si bien qu'il est aujourd'hui très difficile de trouver des pierres brutes dans les ruines.

Les mineurs sont persévérants à un point qui frise parfois l'entêtement, et bien des nains et d'autres habitants de la surface croient encore qu'il y a des veines de joyaux qui n'attendent qu'eux dans les profondeurs du roc du Dragon. Les personnages peuvent tenter d'utiliser la compétence Métier (mineur) pour chercher des pierres brutes dans les ruines. C'est là une tâche longue et difficile, accompagnée de périls et de grandes déceptions. Les personnages seront confrontés aux habitants des ruines et aux dangers du milieu propres à ces lieux.

Pour découvrir des veines de pierres brutes n'ayant pas encore été extraites, les personnages doivent au moins descendre jusqu'au **niveau 3** des ruines, car les deux niveaux supérieurs sont totalement défrichés. Ils doivent d'abord décider où commencer les recherches. La découverte d'un site adéquat prend 1d10 jours de fouille et d'exploration dans les ruines. À la fin de cette période, le joueur effectue un **test de Métier (mineur)**. En cas d'échec, la fouille ne donne rien. Le personnage peut retenter sa chance à un autre endroit des ruines. En cas de succès, il doit de nouveau consacrer 1d10 jours à passer la zone au peigne fin. Le PJ doit effectuer un **test de Métier (mineur) Très difficile (–30%).** En cas d'échec, il ne trouve rien et peut recommencer le jour suivant. En cas de succès, il a trouvé une veine de pierres précieuses.

Une fois la veine localisée, atteindre les pierres est difficile. Les mineurs doivent passer 2d10 jours à creuser la roche autour des gemmes, puis il leur faut trouver un moyen de les remonter à la surface. Les nains se montreront certainement intéressés si quelqu'un rapporte de grandes quantités de gemmes à la surface, et ils pourraient même les confisquer. Les mineurs doivent aussi se préoccuper de la possibilité que des voleurs trouvent la mine et se l'approprient.

Vous êtes libres de restreindre la quantité de gemmes découvertes selon le ton de votre campagne. *L'Arsenal du Vieux Monde* établit la liste et la valeur des pierres brutes (cf. **Table 44: pierres précieuses et semi-précieuses,** page 125). Vous pouvez vous en servir de guide pour savoir quelles pierres trouvent les personnages, et combien elles valent.

Une fois que vous aurez choisi l'endroit où vous voulez placer le site de votre aventure, vous devrez établir son importance. Commencez par le nombre de pièces. Si c'est votre toute première aventure, commencez petit, avec quelques salles seulement. Sur une feuille de papier quadrillé (chaque case valant 2 mètres), faites un brouillon indiquant la taille et la forme générale des lieux. Si c'est une zone de manufacture naine, les pièces doivent avoir des murs droits, mais peu importe la forme. Les salles d'une zone minière doivent comporter des lieux de rassemblement servant de plaques tournantes d'où on peut envoyer le minerai jusqu'aux forges. Les cavernes naturelles ou creusées peuvent disposer de murs déchiquetés ou des formes douces et arrondies.

Ensuite, reliez ces salles par des passages de conception identique aux pièces que vous avez déjà dessinées. À cette étape, vous devez établir la façon dont on peut atteindre le site d'aventure, soit en le reliant à un tunnel plus large, soit par un puits descendant. Certains couloirs et passages peuvent traverser d'autres tunnels ou même passer par-dessus ou par-dessous. Si vous le voulez, vous pouvez aussi ajouter de plus petits couloirs, creusés dans la terre par des gobelins qui seront tombés sur une zone de construction naine.

Une fois la carte de la structure de base établie, vous pouvez ajouter toutes sortes d'éléments de décor, depuis les portes et les portails jusqu'aux statues et colonnes renversées, en passant par les bassins, autels, fontaines, meubles, gravats, etc. En ajoutant ces détails, réfléchissez à la façon dont ces éléments peuvent affecter le jeu. Une salle dont le sol est couvert de débris ralentira la progression des personnages. Une pièce pleine de piliers de soutènement devrait offrir une bonne protection contre les projectiles. Ajouter des détails rend les pièces bien plus intéressantes, mais n'en abusez pas non plus: ajouter trop de détails peut semer la confusion ou l'ennui chez les joueurs.

Notes générales

Le premier niveau des ruines de Karak Azgal est le plus actif, et souvent le plus dangereux pour les aventuriers, car les créatures qui vivent sous la ville ont appris à s'y rendre pour y trouver de la nourriture, des esclaves et leur butin. Quand une zone est nettoyée, il y a de fortes chances pour qu'une autre créature ou un monstre s'y installe dès le lendemain en quête d'un repas ou tout simplement pour y semer la pagaille. Par conséquent, les cartes des zones situées directement sous la Porte des Morts et la Citadelle de Skalf (cf. pages 34 et 35) ne comportent pas d'indications précises concernant la localisation de rencontres. Chaque carte est décrite brièvement, les tables de rencontres des pages 37–40 permettant de déterminer aléatoirement le type de créatures présentes pour défier le groupe de PJ. Ces tables peuvent être utilisées pour des rencontres aléatoires n'importe où dans les ruines. Vous trouverez aussi une table à la page 44 reprenant des pièges et des milieux difficiles. Pour les entrées qui reprennent des monstres ou des créatures issus du *Bestiaire du Vieux Monde* et du livre de règles de *WJDR*, les profils ne sont pas fournis. Si vous ne disposez pas du *Bestiaire du Vieux Monde*, vous pouvez facilement les remplacer par des créatures que vous trouverez ailleurs dans ce guide. Enfin, un certain nombre de nouveaux monstres et de personnages mentionnés sur les tables de rencontres sont décrits plus loin dans ce chapitre.

Les ruines situées sous la Porte des Morts

Le premier niveau de ces ruines était jadis une mine naine très active. La plupart des galeries sont des cavernes naturelles ou des couloirs taillés, avec parfois des constructions naines conçues dans un but pratique. Les mines sont épuisées depuis bien longtemps et les murs portent les cicatrices des coups de pics et de pelles qui permettaient d'extraire le minerai. La carte ne montre pas la totalité du niveau, mais uniquement les zones proches des entrées.

Les ruines situées sous la Citadelle de Skalf

Le premier niveau des ruines est ici composé en grande partie de cavernes naturelles et de constructions naines. Il existe un accès légal aux ruines pour les individus qui ne sont pas nains, mais comme indiqué dans le chapitre consacré à la Citadelle de Skalf, le grand temple des Ancêtres et la guilde des mineurs contrôlent aussi une entrée qu'ils utilisent pour leur propre compte. Vous êtes libre d'ajouter des accès aux ruines au fur et à mesure que vous peaufinez







les détails de votre campagne. La carte ne montre pas la totalité du niveau, mais uniquement les zones proches des entrées.

Tables de rencontres

Les tables de rencontres fournissent les monstres et les groupes de créatures que les aventuriers sont susceptibles de rencontrer. Bien que vous soyez tout à fait libre de mélanger et d'associer les monstres, évitez de concevoir des rencontres mettant en scène des créatures opposées ou contradictoires. Essayez de choisir des créatures correspondant à l'environnement où a lieu la rencontre. Par exemple, dans les tunnels des peaux-vertes, utilisez des orques et des gobelins plutôt que des hommes-bêtes et des skavens. De même, les esprits, les charognards et les morts-vivants sont plus adaptés aux tunnels situés près des lieux décrits au **Chapitre Six: Les Pantins du Trépas.**

Bien que nombre des créatures mentionnées soient décrites dans le *Bestiaire du Vieux Monde*, vous pouvez les remplacer par des créatures issues du livre de règles de *WJDR*. De plus, les carrières de Brute, d'Éclaireur et de Chef vous donnent des outils précieux pour personnaliser ces créatures et rendre chaque rencontre unique.

Quand vous concevez une rencontre, lancez d'abord les dés sur la **Table 4–1: rencontres** pour déterminer le nombre de créatures présentes. Ensuite, lancez les dés sur une table de créatures adéquate à la région explorée, en utilisant la colonne Créature si vous avez obtenu le résultat «Créature unique», et la colonne Groupe si vous avez obtenu un résultat de type Groupe. Si vous avez obtenu «deux groupes opposés», sélectionnez des créatures qui sont habituellement opposées les unes aux autres, comme des peaux-vertes contre des peaux-vertes ou des skavens et n'importe quel autre type de créatures.

Par exemple, Kate décide de créer une rencontre. Elle obtient un résultat de 86 sur la **Table 4–1: rencontres**, ce qui correspond à deux groupes opposés. La région qu'elle entreprend de peupler est située près du repaire des peaux-vertes, et elle lance donc deux fois les dés: une fois sur la **Table 4–3: peaux-vertes** et une fois sur la **Table 4–4: intrus**.

Pour les peaux-vertes, Kate obtient un résultat de 41, ce qui correspond aux gobelins de la nuit. Elle lance à nouveau les dés pour savoir combien ils sont. Elle obtient un 75. Elle aura donc 2d10 gobelins de la nuit, 1d10/2+1 Éclaireurs gobelins de la nuit avec 6 promotions et 1d10/2+1 fanatiques gobelins de la nuit. Pour les intrus, elle obtient 68, soit 1d10/2 coupe-jarrets de la Porte des Morts.

TABLE 4-1: RENCONTRES

Résultat	Nombre de créatures
01-30	Créature unique
31-50	Créature unique accompagnée d'alliés proches (faites un jet de groupe, mais un seul de ses membres est présent)
51-70	Groupe
71-80	Deux groupes alliés (lancez deux fois les dés sur la même table)
81-90	Deux groupes opposés
91-98	Bizarre (lancez les dés sur la **Table 4–2: bizarre**)
99	Lancez les dés deux fois de plus en ignorant tout résultat de 99 ou 100
100	Lancez les dés trois fois de plus en ignorant tout résultat de 99 ou 100

TABLE 4-2: BIZARRE

Résultat	Créature	Groupe	Perspective d'Éradication
01-05	Sanguinaire de Khorne	1d10/2 sanguinaires de Khorne	Difficile
06-10	Araignée des cavernes[1]	—	Très difficile
11-15	Démonette de Slaanesh	1d10/2 démonettes de Slaanesh	Difficile
16-20	Dragon-ogre	01-50: 2 dragons-ogres 51-70: 3 Brutes dragons-ogres avec 3 promotions 71-90: 4 Brutes dragons-ogres avec 6 promotions 91-100: 5 Brutes dragons-ogres avec 12 promotions	Difficile
21-60	Rat géant	01-20: 1d10 rats géants 21-40: 2d10 rats géants 41-60: 3d10 rats géants 61-80: 4d10 rats géants 81-90: 5d10 rats géants 91-100: 10d10 rats géants	Facile
61-80	Araignée géante	01-30: 2 araignées géantes 31-50: 3 araignées géantes 51-70: 4 araignées géantes 71-80: 5 araignées géantes 81-90: 8 araignées géantes 91-100: 1d10+5 araignées géantes	Difficile
81-85	Horreur de Tzeentch	1d10/2 horreurs de Tzeentch	Difficile
86	Hydre	—	Très difficile
87-90	Squig monstrueux[2]	—	Très difficile
91-95	Portepeste de Nurgle	1d10/2 portepestes de Nurgle	Difficile
96-98	Ver des roches[3]	—	Très difficile
99-100	Vouivre terrestre[4]	—	Très difficile

[1] Cf. page 40. [2] Cf. page 41. [3] Cf. page 42. [4] Cf. page 42.





TABLE 4-3: PEAUX-VERTES

Résultat	Créature	Groupe	Perspective d'Éradication
01-05	Orque noir	01-20 : 1d10 orques noirs 21-40 : 1d10 orques noirs, 1d10/5 Brutes orques noirs avec 3 promotions 41-60 : 1d10+2 orques noirs, 1d10/5 Brutes orques noirs avec 6 promotions 61-80 : 1d10+5 orques noirs, 1d10/2 Brutes orques noirs avec 6 promotions, 1 Chef orque noir (ex-Brute) avec 3 promotions 81-100 : 1d10+5 orques noirs, 1d10 Brutes orques noirs avec 6 promotions, 1 Chef orque noir (ex-Brute) avec 6 promotions	Assez difficile
06-20	Orque commun	01-20 : 1d10 orques communs 21-40 : 1d10 orques communs, 1d10/5 orques noirs 41-60 : 1d10+2 orques communs, 1d10/5 orques noirs 61-80 : 1d10+5 orques communs, 1d10/2 Brutes orques communs avec 3 promotions, 1 Brute orque noir avec 3 promotions 81-100 : 2d10 orques communs, 1d10 Brutes orques communs avec 3 promotions, 1 Brute orque noir avec 6 promotions	Moyenne
21-30	Rat géant	01-20 : 1d10 rats géants 21-40 : 2d10 rats géants 41-60 : 3d10 rats géants 61-80 : 4d10 rats géants 81-90 : 5d10 rats géants 91-100 : 10d10 rats géants	Facile
31-40	Araignée géante	01-30 : 2 araignées géantes 31-50 : 3 araignées géantes 51-70 : 4 araignées géantes 71-80 : 5 araignées géantes 81-90 : 8 araignées géantes 91-100 : 1d10+5 araignées géantes	Difficile
41-60	Gobelin de la nuit	01-10 : 1d10/2 gobelins de la nuit 11-20 : 1d10+1 gobelins de la nuit 21-30 : 1d10+1 gobelins de la nuit et 1d10/5 fanatiques gobelins de la nuit 31-40 : 1d10+2 gobelins de la nuit et 1d10/5 fanatiques gobelins de la nuit 41-50 : 1d10+2 gobelins de la nuit, 1d10/5 Éclaireurs gobelins de la nuit avec 3 promotions et 1d10/5+1 fanatiques gobelins de la nuit 51-60 : 1d10+3 gobelins de la nuit, 1d10/5+2 Éclaireurs gobelins de la nuit avec 3 promotions et 1d10/5+1 fanatiques gobelins de la nuit 61-70 : 1d10+6 gobelins de la nuit, 1d10/2 Éclaireurs gobelins de la nuit avec 6 promotions et 1d10/2 Fanatiques gobelins de la nuit 71-80 : 2d10 gobelins de la nuit, 1d10/2+1 Éclaireurs gobelins de la nuit avec 6 promotions et 1d10/2+1 fanatiques gobelins de la nuit 81-90 : 2d10+5 gobelins de la nuit, 1d10 Éclaireurs gobelins de la nuit avec 6 promotions et 1d10/2+2 fanatiques gobelins de la nuit 91-100 : 3d10 gobelins de la nuit, 1d10 Éclaireurs gobelins de la nuit avec 12 promotions et 1d10 fanatiques gobelins de la nuit	Facile/Assez facile
61-70	Fanatique gobelin de la nuit	2d10 fanatiques gobelins de la nuit	Assez facile
71-80	Squig	01-30 : 1d10/5+1 squigs 31-60 : 1d10/2 squigs 61-90 : 1d10/2 squigs et 1d10 gobelins de la nuit conducteurs de squigs 91-100 : 1d10 squigs	Assez difficile
81-95	Snotling	01-20 : 1d10 snotlings 21-40 : 2d10 snotlings 41-60 : 3d10 snotlings 61-80 : 4d10 snotlings 81-100 : 5d10 snotlings	Très facile
96-100	Serpent caméléon[1]	1d10/2 serpents caméléons	Moyenne

[1] Cf. page 41.

TABLE 4-4: INTRUS

Résultat	Créature	Groupe	Perspective d'Éradication
01-10	Manticore	—	Moyenne
11-30	Mutant	01-20 : 1d10 mutants 21-40 : 1d10+5 mutants 41-60 : 2d10 mutants 61-80 : 2d10+5 mutants 81-100 : 3d10 mutants	Assez facile
31-35	Ogre	1d10/5+2 ogres	Difficile
36-45	Troll	01-33 : 1d10/5 trolls communs 34-66 : 1d10/5+1 trolls communs 67-99 : 1d10/5 Brutes trolls communs avec 6 promotions 100 : 1d10/5 Brutes trolls communs avec 12 promotions	Difficile
46-65	Aventurier	Groupe d'aventuriers[1]	Variable
66-85	Voleur de grand chemin de la Porte des Morts[2]	1d10/2 Coupe-jarrets	Variable
86-95	Mercenaire kislevite de Markov	Mercenaires kislevites de Markov[3]	Assez difficile
96-100	Frère de la Barbe Fourchue	Confrérie de la Barbe Fourchue[4]	Difficile

[1] Cf. page 42 pour plus de détails. [2] Utilisez le profil du voleur de grand chemin, page 233 du livre de règles de *WJDR*. [3] Cf. page 28 pour plus de détails. [4] Cf. page 43 pour plus de détails.

TABLE 4-5 : ESPRITS, CHAROGNARDS ET MORTS-VIVANTS

Résultat	Créature	Groupe	Perspective d'Éradication
01-05	Banshee	01-40 : 2 banshees 41-50 : 1d10/2 banshees 51-70 : 1d10/2+1 banshees 71-90 : 1d10/2+2 banshees 91-100 : 1d10/2+3 banshees	Assez difficile
06-25	Goule	01-30 : 1d10/2+2 goules 31-60 : 1d10/2+3 goules 61-100 : 1d10/2+4 goules	Moyenne
26-40	Rat géant	01-20 : 1d10 rats géants 21-40 : 2d10 rats géants 41-60 : 3d10 rats géants 61-80 : 4d10 rats géants 81-90 : 5d10 rats géants 91-100 : 10d10 rats géants	Facile
41-50	Araignée géante	01-30 : 2 araignées géantes 31-50 : 3 araignées géantes 51-70 : 4 araignées géantes 71-80 : 5 araignées géantes 81-90 : 8 araignées géantes 91-100 : 1d10+5 araignées géantes	Difficile
51-60	Squelette	01-20 : 1d10/5+2 squelettes 21-40 : 1d10/2+2 squelettes 41-60 : 1d10+2 squelettes 61-80 : 1d10+5 squelettes 81-90 : 2d10 squelettes 91-100 : 3d10 squelettes	Assez facile
61-65	Fantôme	1d10/5+2 fantômes	Moyenne
66-70	Poltergeist	1d10/5+3 poltergeists	Assez facile
71	Apparition	1d10/5 apparitions	Difficile
72-77	Revenant	01-33 : 1d10/2 revenants 34-66 : 1d10/2+2 revenants 67-99 : 1d10/2+4 revenants 100 : 1d10+4 revenants	Assez difficile
78-88	Spectre	01-33 : 1d10/5 spectres 34-66 : 1d10/5+1 spectres 67-99 : 1d10/5+2 spectres 100 : 1d10/5+3 spectres	Difficile
89-100	Zombie	01-20 : 1d10 zombies 21-40 : 1d10+5 zombies 41-60 : 2d10 zombies 61-80 : 2d10+5 zombies 81-100 : 3d10 zombies	Facile

TABLE 4-6: SKAVENS

Résultat	Créature	Groupe	Perspective d'Éradication
01-40	Rat géant	01-20 : 1d10 rats géants	Facile
		21-40 : 2d10 rats géants	
		41-60 : 3d10 rats géants	
		61-80 : 4d10 rats géants	
		81-90 : 5d10 rats géants	
		91-100 : 10d10 rats géants	Assez facile
41-80	Guerrier des clans	01-30 : 1d10/5 guerriers des clans	
		31-50 : 1d10/2 guerriers des clans	
		51-80 : 1d10 guerriers des clans	
		81-100 : 1d10+5 guerriers des clans	
81-86	Coureur nocturne du clan Eshin	01-30 : 1d10/5 coureurs nocturnes du clan Eshin	Moyenne
		31-50 : 1d10/2 coureurs nocturnes du clan Eshin	
		51-80 : 1d10 coureurs nocturnes du clan Eshin et 1d10/2 Éclaireurs coureurs nocturnes du clan Eshin avec 3 promotions	
		81-100 : 1d10+5 coureurs nocturnes du clan Eshin et 1d10/2 Éclaireurs coureurs nocturnes du clan Eshin avec 6 promotions	
87-91	Chef de meute du clan Moulder	01-30 : 1d10/5 chefs de meute du clan Moulder	Assez facile/Difficile
		31-50 : 1d10/5 chefs de meute du clan Moulder et rat-ogre	
		51-80 : 1d10/2 chefs de meute du clan Moulder et 1d10/5 rats-ogres	
		81-100 : 1d10 chefs de meute du clan Moulder et 1d10/5+1 rats-ogres	
92-95	Moine de la peste du clan Pestilens	01-30 : 1d10/2 moines de la peste du clan Pestilens	Assez facile
		31-50 : 1d10 moines de la peste du clan Pestilens	
		51-80 : 1d10 Éclaireurs moines de la peste du clan Pestilens avec 3 promotions	
		81-100 : 1d10+5 Éclaireurs moines de la peste du clan Pestilens avec 3 promotions	
96-100	Franc-tireur du clan Skryre	01-30 : 1d10/5 tirailleurs du clan Skryre	Moyenne
		31-50 : 1d10/2 tirailleurs du clan Skryre	
		51-80 : 1d10 tirailleurs du clan Skryre et chaman tirailleur du clan Skryre avec 3 promotions	
		81-100 : 1d10+5 tirailleurs du clan Skryre et chaman tirailleur du clan Skryre avec 9 promotions	

En se basant sur ses jets de dés, elle part du principe que des voleurs ont essayé de s'infiltrer dans les ruines par un accès illicite et n'ont pas réussi à retrouver la sortie. Maintenant, ils sont perdus et les gobelins de la nuit les traquent : le conflit idéal pour prendre au piège les personnages joueurs.

Rencontres logiques

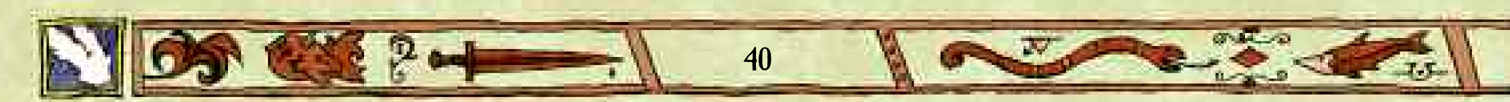
Une partie importante de la conception des «donjons» consiste à choisir les créatures que vous allez lancer contre les aventuriers. Il pourrait être amusant de mettre une manticore dans une pièce, une meute d'orques dans la suivante et un groupe de zombies à la démarche vacillante après les deux premières, mais les meilleures aventures proposent des connexions logiques entre les rencontres. Ainsi, dans notre exemple précédent, et selon ce que nous savons de ces adversaires, les orques auraient probablement éradiqué les zombies, et dans le cas contraire, la Manticore se serait déjà débarrassé de tout le monde. La proximité de ces créatures implique des frictions garantissant l'élimination d'un ou plusieurs de ces groupes. Une série de rencontres mieux conçues peut mettre en scène une petite tribu d'orques répartis dans quelques pièces reliées par des passages protégés. Le chef occupe probablement la plus grande des pièces, comprenant les meilleurs aménagements, tandis que les autres orques peuvent se grouper dans les ombres de leurs idoles, divisées entre les pièces. Si l'on considère la nature des mines, les orques ne feront pas long feu sans sentinelles, et vous pouvez donc placer quelques gardes à l'entrée du complexe. Maintenant, imaginons que vous désiriez des créatures un peu plus variées. Vous pouvez ajouter quelques promotions dans les carrières de Brute ou d'Éclaireur, mais vous pouvez également mettre en jeu quelques gobelins de la nuit, squigs et même une vouivre terrestre pour servir de monture au chef. En réfléchissant un peu aux rencontres, vous créez un endroit intéressant à explorer pour les personnages, à la fois amusant et cohérent.

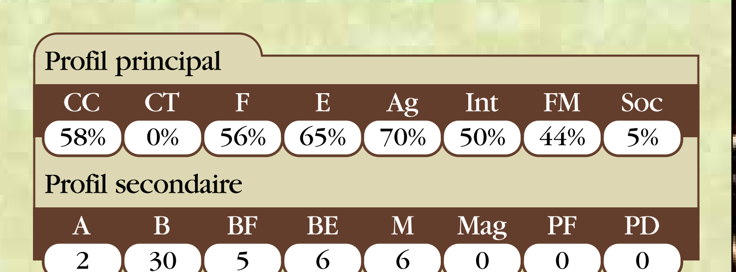
NOUVEAUX MONSTRES

D'après ce que l'on en sait, les nouveaux monstres décrits dans cette section n'existent que dans les ruines de Karak Azgal.

Araignée des cavernes

Dans leurs nids enfouis dans les entrailles des montagnes, ces monstruosités vivent seules et dans l'unique but de dévorer des êtres vivants. Mutées par le Chaos, ces horreurs ont enflé jusqu'à atteindre le double de la taille des araignées géantes, si bien qu'elles sont parfois tout juste capables de se faufiler dans les passages. Leur corps gris et massif se fond généralement dans leur environnement, ce qui explique qu'il est difficile de les voir. Malgré leur taille, elles se déplacent rapidement grâce à leurs puissantes pattes. Elles sont bien plus intelligentes que leurs petites cousines et préfèrent jouer avec leurs proies en leur tendant des pièges. Elles tissent des toiles de fibres gluantes qu'il est difficile de rompre.





Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
58%	0%	56%	65%	70%	50%	44%	5%

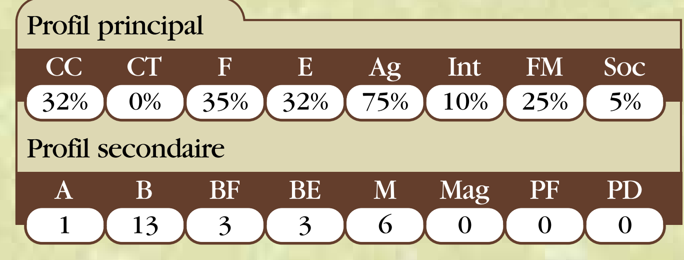
Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	30	5	6	6	0	0	0

Compétences : Déplacement silencieux +10%, Dissimulation, Perception +20%
Talents : Armes naturelles, Sens aiguisés, Terrifiant, Vision nocturne
Règles spéciales :
• *Carapace :* les araignées géantes ont un exosquelette chitineux qui leur confère 2 points d'Armure sur toutes les localisations.
• *Grimpeur :* à l'instar des araignées géantes, les araignées des cavernes peuvent évoluer sur les murs à leur vitesse de déplacement normale.
• *Toile :* les araignées des cavernes sont capables de tisser des toiles faites d'un matériau fibreux et gluant. Quiconque entre en contact avec cette toile doit réussir un **test d'Agilité Assez difficile (–10%)** sous peine d'être englué. Un personnage englué ne peut entreprendre aucune action si ce n'est tenter de se dégager de la toile, effort nécessitant un **test de Force**. Après avoir paralysé une victime à l'aide de son venin, l'araignée des cavernes l'enveloppe dans un cocon de soie. S'échapper d'un tel cocon nécessite un **test de Force Difficile (–20%)**.
• *Venin :* la morsure des araignées des cavernes est venimeuse et toute cible mordue doit réussir un **test d'Endurance Assez difficile (–10%)** sous peine d'être paralysée pendant 1d10 rounds. Un personnage paralysé ne peut entreprendre aucune action et est sans défense.
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 2, bras 2, corps 2, jambes 2
Armes : mandibules

Serpent caméléon

Indigènes à Karak Azgal, ces serpents ont évolué de façon à pouvoir changer la couleur de leur peau pour l'adapter aux rochers environnants. Par conséquent, ils sont presque invisibles quand ils restent immobiles. D'une taille variant de 60 cm à 1,50 m de long, ils utilisent leurs crocs pointus pour injecter un venin à leur proie. Le poison plonge la victime dans l'inconscience et le serpent l'avale ensuite tout entière. Ces serpents mangent essentiellement des rats et de petits animaux, mais quand ils sont surpris, ils attaquent pour se défendre.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
32%	0%	35%	32%	75%	10%	25%	5%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	3	3	6	0	0	0

Compétences : Déplacement silencieux +20%, Dissimulation +20%, Perception
Talents : Armes naturelles, Sens aiguisés, Vision nocturne
Règles spéciales :
• *Venin :* la morsure du serpent caméléon est empoisonnée et plonge la victime dans l'inconscience afin que l'animal puisse ensuite l'avaler. Une créature mordue par un serpent caméléon doit réussir un **test d'Endurance** sous peine de sombrer dans l'inconscience pendant 1d10 rounds. Un personnage inconscient ne peut entreprendre aucune action et se retrouve sans défense.
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : crocs

Squig monstrueux

Les squigs sont assez répandus dans les cavernes de Karak Azgal, mais d'ordinaire, ils se présentent sous la forme de bulbes munis de



courtes pattes. De temps à autre, les pouvoirs mutagènes du Chaos font grossir des squigs jusqu'à ce qu'ils atteignent une taille énorme, ce qui les rend encore plus impressionnants. Les squigs monstrueux sont de taille et de forme variables, mais ils sont au minimum trois fois plus gros que des squigs ordinaires et disposent souvent de bien plus de pattes pour supporter leur poids. Bien des aventuriers tremblent de peur en entendant le rugissement de ces créatures. Elles ont une gueule immense remplie de dents effilées qu'elles utilisent pour agripper leur proie avant de l'avaler d'un coup.

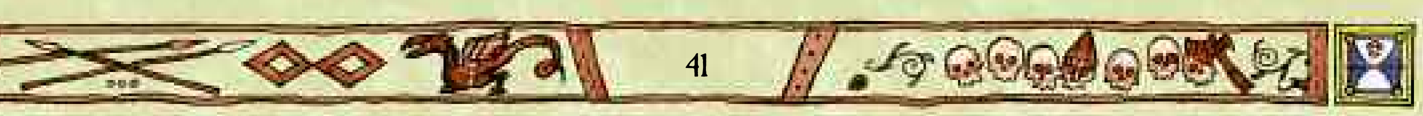
Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
58%	0%	61%	48%	35%	5%	38%	5%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	25	6	4	5	0	0	0

Compétences : Esquive, Perception
Talents : Armes naturelles, Terrifiant, Vision nocturne, Volonté de fer
Règles spéciales :
• *Glouton :* les squigs monstrueux ont une gueule tellement énorme qu'ils se contentent souvent d'y engloutir leurs adversaires. Un squig monstrueux peut ainsi tenter d'avaler une cible d'un seul coup en effectuant une attaque unique demandant une action complète. Si la cible est blessée par l'attaque, cela signifie que le monstre l'a engloutie. À chaque round consécutif, la cible peut tenter de s'extraire du squig monstrueux en effectuant un **test de Force** opposé. Si le monstre l'emporte, la cible subit des dégâts comme si elle avait reçu une des attaques du squig monstrueux. Les cibles englouties peuvent également attaquer en se servant d'armes pointues, comme une dague. L'attaque touche alors automatiquement, mais la valeur de dégâts n'est que de BF+2 en raison des conditions étriquées.
• *Mutations du Chaos :* voici un exemple de mutations : peau métallique (+2 PA sur toutes les localisations), pigmentation étrange (purement esthétique), yeux pédonculaires (+1d10 aux jets d'initiative). Vous pouvez aussi déterminer les mutations aléatoirement en



vous reportant aux tables du livre de règles de *WJDR* ou du *Bestiaire du Vieux Monde*. Lancez 1d10 pour déterminer le nombre de mutations : 1-4, 2 mutations ; 5-8, 3 mutations ; 9-10, 4 mutations. Lancez ensuite 1d100 pour déterminer les mutations exactes de votre squig monstrueux.

• *Rugissement à glacer le sang* : un squig monstrueux peut pousser un rugissement tonitruant au prix d'une demi-action. Quiconque entend le cri doit effectuer un **test de Terreur**.

Armure : aucune
Points d'Armure : tête 2, bras 2, corps 2, jambes 2
Armes : griffes et dents

Ver des roches

Ces vers monstrueux sont d'une couleur brune écœurante et peuvent mesurer plus de 4,50 mètres de long. Leur gueule formidable dispose de trois rangées de dents et peut broyer la roche grâce au puissant acide sécrété par des glandes situées dans la bouche. Au combat, le ver des roches vomit cet acide sur ses ennemis. Il n'est pas rare de trouver des gemmes et autres minerais dans l'estomac de ces créatures.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
45%	0%	52%	58%	22%	5%	30%	5%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	28	5	5	6	0	0	0

Compétences : aucune
Talents : Armes naturelles, Coups puissants, Terrifiant
Règles spéciales :

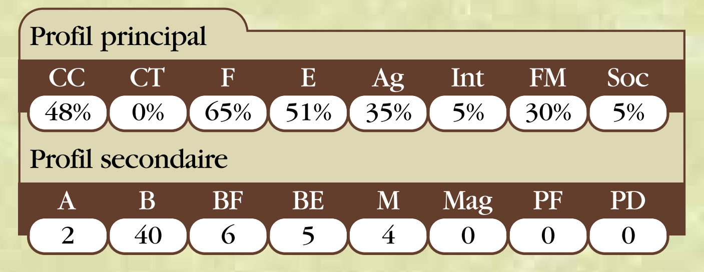
• *Jet d'acide* : au prix d'une action complète, le ver des roches peut cracher un jet d'acide en ligne droite de 2 mètres de large et de 10 mètres de long. Toute créature située sur la trajectoire du jet peut tenter de sauter pour l'esquiver au prix d'un **test d'Agilité**. En cas d'échec, la cible est touchée par l'acide et subit un coup d'une valeur de dégâts de 8. L'acide cause ensuite un coup d'une valeur de dégâts de 4 tous les rounds pendant 3 rounds. À la discrétion du MJ, l'équipement, les armes et l'armure de la cible peuvent aussi être endommagés.

• *Peau calleuse* : des années de fouissage au travers de la roche rendent la peau du ver des roches robuste et calleuse. Cela lui confère un bonus de +2 points d'Armure sur toutes les localisations.

Armure : aucune
Points d'Armure : tête 2, bras 2, corps 2, jambes 2
Armes : gueule

Vouivre terrestre

Quand les orques s'installèrent dans les tunnels, ils emmenèrent avec eux une race de vouivres des plus rares, légèrement plus petites et agressives que leurs congénères, mais aptères. Il s'agit généralement de créatures solitaires, sauf quand elles ont été dressées par les orques. Elles ressemblent beaucoup aux vouivres classiques et sont elles aussi pourvues d'une queue venimeuse. Les vouivres terrestres sont connues pour leur stupidité et se lancent dans la bataille sans se soucier du nombre de leurs adversaires ou de leur propre survie.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
48%	0%	65%	51%	35%	5%	30%	5%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	40	6	5	4	0	0	0

Compétences : Perception +10%
Talents : Armes naturelles, Coups précis, Coups puissants, Écailles (4), Puissance imparable, Terrifiant, Vision nocturne, Volonté de fer
Règles spéciales :

• *Queue* : à la fin de chaque round au cours duquel la vouivre entreprend une attaque rapide, et une fois toutes les autres attaques résolues (y compris celles de ses adversaires), le monstre peut effectuer une attaque de queue au prix d'une action gratuite. Celle-ci est effectuée de la même manière que les autres attaques naturelles de la bête, si ce n'est qu'elle est venimeuse. Si l'attaque fait perdre au moins 1 point de Blessures à sa victime, les dégâts augmentent de 3 points supplémentaires, à moins que la cible ne réussisse un **test d'Endurance Assez Difficile (–10%).**

Armure : aucune
Points d'Armure : tête 4, bras 4, corps 4, jambes 4
Armes : griffes et dents

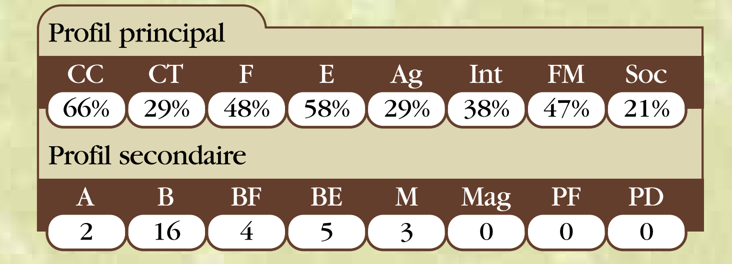
RENCONTRES SPÉCIALES

Bien des rencontres indiquées sur les tables précédentes comprennent des créatures ou des groupes de créatures spéciales.

Aventurier/groupe d'aventuriers

Il existe différents groupes d'aventuriers qui sondent les profondeurs de Karak Azgal. Vos personnages tomberont inévitablement sur des personnages cherchant leur chemin dans les sombres galeries des ruines naines. Ces rencontres peuvent être amicales ou hostiles selon vos préférences. L'exemple de groupe indiqué ci-dessous comprend quatre personnages ayant débuté leur deuxième carrière. Si le résultat de la rencontre ne comprend qu'un personnage, choisissez-en un parmi eux.

~ GIMNIR OKAMIRSON ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
66%	29%	48%	58%	29%	38%	47%	21%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	16	4	5	3	0	0	0

Carrière : Tueur de géants (ex-Tueur de trolls)
Race : Nain

Compétences : Connaissances générales (nains), Esquive +10%, Intimidation, Langue (khazalid, reikspiel), Métier (mineur), Perception, Résistance à l'alcool
Talents : Combat de rue, Coups puissants, Désarmement, Dur à cuire, Fureur vengeresse, Maîtrise (armes lourdes), Réflexes éclair, Résistance à la magie, Résistance aux poisons, Robuste, Sans peur, Savoir-faire nain, Valeureux, Vision nocturne
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : arme à deux mains (hache à deux mains), arme à une main (hache)
Dotations : 5 co

Gimnir Okamirson est rongé par la honte. Guerrier célèbre, il était l'espoir de son clan, mais l'hésitation dont il fit preuve lors d'un raid orque coûta la vie à sa famille, à ceux qu'il aimait et à de nombreux nains innocents. Il ne parle jamais du choix qu'il n'a pu se résoudre à faire, mais celui-ci alimente sa rage, le poussant à des actes audacieux qu'on pourrait considérer comme intrépides, voire suicidaires.





~ ISTILAM BRUMOCÉANE ~

Carrière : Compagnon sorcier (ex-Apprenti sorcier)
Race : elfe

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
30%	41%	35%	46%	52%	60%	56%	36%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14	3	4	5	2	0	0

Compétences : Connaissances académiques (magie) +20%, Connaissances générales (elfes), Focalisation, Fouille, Langage mystique (magick), Langue (classique, eltharin, reikspiel), Lire/écrire, Perception, Sens de la magie +10%
Talents : Acuité visuelle, Harmonie aethyrique, Magie commune (occulte), Magie mineure (*armure aethyrique*, *dissipation*), Mains agiles, Méditation, Résistance accrue, Sang-froid, Science de la magie (métal)
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : arme à une main (épée)
Dotations : grimoire, potion de soins, sac à dos, 5 co

Quatrième fils d'un elfe des mers dirigeant un petit établissement de commerce de Marienburg, Istilam a toujours été fasciné par la magie. Quand il eut l'âge nécessaire, il quitta tout naturellement Marienburg pour étudier sous la houlette des magiciens Dorés d'Altdorf. Il fut bon élève, mais fut aussi confronté à trop de bigoterie de la part de ses pairs. Il quitta Altdorf et s'associa à Kurt Steiner pour découvrir le monde et percer les secrets de *Chamon*, le vent jaune de la magie.

~ KURT STEINER ~

Carrière : Vétéran (ex-Gladiateur)
Race : Humain

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
48%	42%	51%	45%	41%	31%	48%	30%

Profil secondaire

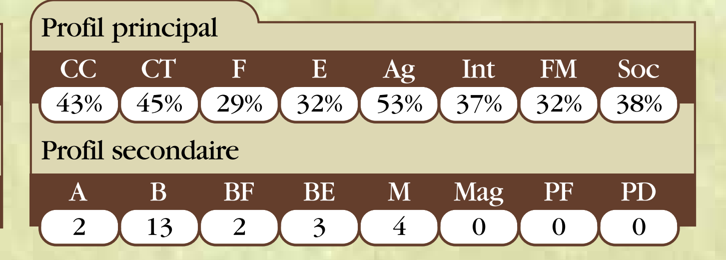
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	15	5	4	4	0	0	0

Compétences : Commérage, Connaissances générales (Empire), Esquive +10%, Intimidation, Langue (reikspiel), Perception
Talents : Coups précis, Coups puissants, Désarmement, Dur à cuire, Force accrue, Maîtrise (armes de parade, armes lourdes, fléaux), Résistance accrue, Sur ses gardes
Armure : armure lourde (manteau de mailles à manches, plastron, jambières de mailles)
Points d'Armure : tête 0, bras 2, corps 4, jambes 2
Armes : arme à deux mains (épée à deux mains), arme à une main (hache), fléau d'armes, main gauche
Dotations : collier en or (90 co), 2 potions de soins, 43 co

Kurt Steiner se bat depuis qu'il est enfant. Bagarreur dans sa jeunesse, il était connu pour son crochet du gauche, ce qui lui valut le surnom de « Gaucher ». Sans grand talent, mais doué pour jouer les brutes, il trouva la vie dans l'arène à son goût, du moins pour un temps. Il finit par rencontrer Istilam avec qui il se lia d'amitié, et tous deux quittèrent Altdorf pour chercher fortune.

~ WULF ALTMANN ~

Carrière : Voleur (ex-Hors-la-loi)
Race : humain



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
43%	45%	29%	32%	53%	37%	32%	38%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	13	2	3	4	0	0	0

Compétences : Alphabet secret (voleur), Braconnage, Charisme, Commérage, Connaissances générales (Empire), Crochetage, Déplacement silencieux +10%, Dissimulation +10%, Escalade +10%, Esquive, Évaluation, Langue (reikspiel), Perception +10%, Soins des animaux
Talents : Adresse au tir, Camouflage rural, Camouflage urbain, Connaissance des pièges
Armure : armure légère (armure de cuir complète)
Points d'armure : tête 1, bras 1, corps 1, jambes 1
Armes : arme à une main (épée), dague, arc et 10 flèches
Dotations : cape à capuchon, outils de crochetage, 1 potion de soins, 57 co

Quand il avait neuf ans, Wulf vola un porc. À onze ans, il vola un cheval, et quand il en eut treize, il vola la fille du fermier Braun… enfin, du moins son cœur et sa vertu. À l'âge de seize ans, il était en fuite dans la Drakwald lorsqu'il croisa la route d'un nain plutôt belliqueux du nom de Gimnir. Ce fut le début d'une grande et improbable amitié. Avec Kurt et Istilam, le quatuor a vécu bien des aventures, même si Wulf n'a jamais abandonné ses manières de tire-laine.

La confrérie de la Barbe Fourchue

La confrérie de la Barbe Fourchue est une organisation de nains s'opposant aux intrusions des étrangers dans la demeure de leurs ancêtres. Ils voient tous les aventuriers comme des pilleurs de tombes et des profanateurs, dont les actes souillent leurs morts. Pour répondre à ces intrusions, la confrérie envoie régulièrement des expéditions dans les ruines pour en éliminer les étrangers, les massacrer et récupérer les trésors. En chemin, ces nains peuvent tout aussi bien attaquer les skavens, les orques ou tout individu ou créature qu'ils rencontrent. Bien des groupes d'aventuriers ont connu une fin horrible en essayant d'aider un groupe de nains à combattre des peaux-vertes, juste avant que ceux-ci ne se retournent contre eux une fois les orques et les gobelins anéantis.

Une expédition ordinaire de la confrérie comprend 1d10 pillards de la confrérie et un chef. Ils portent des armures et des vêtements quelconques pour ne pas révéler leur appartenance à cette société secrète. En fait, la seule caractéristique permettant de les identifier est leur barbe fourchue, dont la confrérie tire son nom. Ils ne font pas de prisonniers et, dans bien des cas, combattent jusqu'à la mort.

~ PILLARD DE LA CONFRÉRIE ~

Carrière : Combattant des tunnels
Race : nain

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
52%	30%	38%	44%	19%	29%	31%	18%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	14	3	4	3	0	0	0



Compétences : Connaissances générales (nains), Escalade, Esquive, Filature, Langue (khazalid, reikspiel), Métier (mineur, forgeron *ou* maçon), Orientation, Perception
Talents : Acuité auditive, Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Fureur vengeresse, Résistance à la magie, Robuste, Savoir-faire nain, Sens de l'orientation, Valeureux, Vision nocturne
Armure : armure moyenne (casque, manteau de mailles, veste de cuir, jambières de cuir)
Points d'armure : tête 2, bras 1, corps 3, jambes 3
Armes : arme à une main (hache), arbalète et 10 carreaux, bouclier
Dotations : grappin, 10 mètres de corde, outre d'eau

~ CHEF DE LA CONFRÉRIE ~

Carrière : Sergent (ex-Combattant des tunnels)
Race : nain

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
62%	30%	43%	54%	29%	34%	36%	23%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	15	4	5	3	0	0	0

Compétences : Commandement, Connaissances académiques (stratégie/tactique), Connaissances générales (nains), Escalade, Esquive +10%, Filature, Intimidation, Langue (khazalid, reikspiel), Métier (mineur, forgeron *ou* maçon), Orientation, Perception
Talents : Acuité auditive, Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Fureur vengeresse, Menaçant, Résistance à la magie, Robuste, Savoir-faire nain, Sens de l'orientation, Valeureux, Vision nocturne
Armure : armure moyenne (casque, armure de mailles complète)
Points d'armure : tête 5, bras 3, corps 3, jambes 3
Armes : arme à une main (hache), arbalète et 10 carreaux, bouclier
Dotations : grappin, 10 mètres de corde, outre d'eau



DÉFIS

Il y a dans les ruines de Karak Azgal des dangers sans rapport avec les créatures monstrueuses, les skavens sournois et les assassins en maraude. L'environnement est parfois tout aussi perfide. La **Table 4–7 : défis** ajoutera à vos aventures des obstacles naturels que vos personnages devront surmonter. Vous trouverez ci-dessous la description de chacun.

Cavité souterraine

Il est difficile de repérer les cavités souterraines car leur surface ressemble souvent à une section de couloir ou de caverne ordinaire. Les personnages peuvent déceler une telle cavité en réussissant un **test de Perception Difficile (–20%)**. Quand il marche sur un tel élément de relief, un personnage doit réussir un **test d'Agilité**, sinon il va droit vers la mort. Une victime a quatre rounds pour s'échapper. Se débattre ne fait qu'empirer les choses et les personnages qui tentent de s'extirper en se débattant sombrent en deux rounds. Pour s'échapper, une victime doit être tirée ou capable d'attraper quelque chose pour se hisser hors de la cavité.

Gouffre

La voie est bloquée par un abîme sans fond. Le gouffre est large de 1d10x3 mètres. Dans les gouffres les plus larges, on a parfois des piliers au sommet plat montant des profondeurs et sur lesquels les personnages peuvent sauter pour traverser. Ils devraient cependant être assez espacés pour que bondir de l'un à l'autre nécessite un **test de Force Assez difficile (–10%)** (cf. **saut en longueur**, pages 138 et 139 du livre de règles de *WJDR*).



TABLE 4-7 : DÉFIS

1d100	Résultat
01-06	Cavité souterraine
07-12	Gouffre
13-18	Éboulement
19-24	Chute de stalactites
25-30	Effondrement de caverne
31-36	Rivière de lave
37-42	Rivière souterraine
43-48	Sol glissant
49-54	Passage instable
55-60	Gaz empoisonné
61-66	Vapeur géothermique
67-72	Crevasses
73-78	Pièges
79-84	Pont endommagé
85-100	Fosses

Éboulement

Un bruit retentissant ou le simple fait de passer dans la caverne provoquent une chute de pierres venues d'une saillie ou d'un passage situé en surplomb. Il est possible d'éviter les rochers en réussissant un **test d'Agilité Assez difficile (–10%)**. Un personnage touché par un rocher subit un coup d'une valeur de dégâts de 5.

Chute de stalactites

Bien des cavernes des ruines ont un plafond criblé de stalactites pouvant être délogées par l'activité sismique ou des bruits forts. Quand cela se produit, 1d10 stalactites tombent du plafond et peuvent atteindre les personnages situés en dessous. Un personnage peut éviter une telle stalactite en réussissant un **test d'Agilité**. Être touché par une de ces formations rocheuses en chute libre inflige un coup d'une valeur de dégâts de 5.

Effondrement de caverne

Cette section de la caverne ou du passage s'effondre au moment où les personnages la traversent. Les PJ peuvent bondir pour échapper à l'effondrement en réussissant un **test d'Agilité Assez difficile (–10%)**. En cas d'échec, le personnage subit un coup d'une valeur de dégâts de 6 ne tenant pas compte de son armure, et il est désormais enterré sous un tas de rochers. Un personnage piégé de la sorte peut tenter de s'extraire des gravats en réussissant un **test de Force Très difficile (–30%)**. Sinon, ses compagnons peuvent l'extraire, si le MJ l'estime possible. Si le personnage est abandonné, il finira par mourir au bout de quelques journées des plus inconfortables.

Rivière de lave

Bien qu'il n'y ait aucun volcan actif dans les environs, il existe diverses coulées et rivières de lave dans les ruines. Traverser une rivière de lave est difficile, car le simple fait d'y tomber mène à une mort certaine. La largeur d'une rivière de lave est de 1d10x3 mètres. Si elle est trop large pour qu'on la franchisse d'un bond, il est possible que des morceaux






de roche volcanique y flottent, permettant aux personnages de bondir de l'un à l'autre pour passer de l'autre côté. Dans ce cas, il faut réussir un **test de Force Difficile (–20%)** pour bondir sur ou depuis un morceau de roche volcanique. En cas d'échec, le royaume de Morr réservera un accueil des plus … chaleureux au personnage (cf. **saut en longueur**, pages 138 et 139 du livre de règles de *WJDR*).

Rivière souterraine

Une rivière souterraine, au cours glacial et rapide, bloque la progression des personnages. Le cours d'eau a 1d10x3 mètres de large. Traverser à la nage nécessite un **test de Natation Difficile (–20%)**, pour éviter d'être noyé par le courant puissant.

Sol glissant

Le ruissellement constant de l'eau sur la roche dans cette zone a rendu le sol extrêmement glissant. Y courir ou y combattre nécessite un **test d'Agilité Assez difficile (–10%)** pour éviter de tomber à terre. Les personnages qui tombent doivent entreprendre l'action se lever pour se remettre sur pieds.

Passage instable

Les PJ qui réussissent un **test de Perception Assez difficile (–10%)** remarquent que cette caverne ou ce passage risque de s'effondrer. Il y a 25% de risques pour que le passage s'effondre au moment même où les personnages le traversent. Il y a également 60% de risques pour que les bruits et le remue-ménage d'un combat ou de puissants sorts provoquent l'effondrement. Reportez-vous aux règles d'**effondrement de caverne**, plus haut.

Gaz empoisonné

Nombre de gaz divers et dangereux flottent dans les ruines, la plupart étant inodores et incolores. Les personnages qui respirent ces gaz doivent réussir un **test d'Endurance** sous peine de subir un des effets suivants : 1–2, le personnage sombre dans l'inconscience pendant 1d10 rounds ; 3–4, le personnage subit 4 Blessures ; 5–6, le personnage subit 2 Blessures ; 7–8, le personnage sombre dans l'inconscience pendant 1d10 rounds et doit réussir un autre **test d'Endurance Assez difficile (–10%)**, sans quoi il meurt ; 9–10, le personnage perd 1d10% en Force et en Endurance pendant 1 jour.

Vapeur géothermique

Des jets de vapeur brûlante jaillissent d'interstices situés dans les murs ou le plafond, et empêchent la progression. Pour passer les jets de vapeur, les personnages doivent réussir un **test d'Agilité Assez difficile (–10%).** En cas d'échec, le personnage subit un coup d'une valeur de dégâts de 4 ne tenant pas compte de son armure.

Crevasses

Des crevasses situées dans la roche bloquent le passage. Elles mesurent 1d10 x 1,50 mètre de large et généralement 30 mètres de profondeur (cf. **saut et chutes**, page 138 du livre de règles de *WJDR*).

Pièges

Bien des créatures intelligentes vivent dans les ruines souterraines de Karak Azgal. Elles posent fréquemment des pièges pour capturer leurs proies ou protéger leur antre contre les intrus. On trouve des pièges de différentes sortes, mais les plus fréquemment utilisés sont les fosses et les fils destinés à faire trébucher les victimes. Les fosses sont généralement dissimulées par de la boue et des débris afin de ressembler à des sections de sol ordinaires. On peut les détecter grâce à un **test de Perception Assez difficile (–10%).** La plupart des fosses font au moins 3 mètres de profondeur et sont conçues pour capturer les proies afin qu'elles soient tuées et dévorées ultérieurement. Un **test d'Agilité Assez difficile (–10%)** empêche un personnage de tomber dans une fosse, mais en cas d'échec, le personnage subit les dégâts dus à une chute ordinaire, en fonction de la profondeur du piège (cf. **chutes**, page 138 du livre de règles de *WJDR*).

Pont endommagé

Un pont de pierre en mauvais état enjambe un gouffre ou une rivière. Un **test de Perception** réussi révèle que le pont ne sera peut-être pas assez stable pour qu'on le traverse. On ne doit traverser un pont endommagé qu'avec prudence, et il faut réussir un **test d'Agilité Assez difficile (–10%)** pour éviter les zones les plus précaires. En cas d'échec, le pont commence à s'effondrer. Quiconque se trouve dessus doit réussir un autre **test d'Agilité Assez difficile (–10%)** sous peine de plonger vers une mort certaine.

Fosses

La caverne ou le passage est criblé d'immenses fosses naturelles. Elles sont à peu près circulaires, et d'un diamètre de 1d10 x 1,50 mètre. En cas de combat à proximité, un personnage qui subit des dégâts doit réussir un **test d'Agilité** sous peine de tomber dedans. Les fosses ont une profondeur de 1d10x90 cm (cf. **chutes**, page 138 du livre de règles de *WJDR*).

RÉCOMPENSES

À quoi bon prendre autant de risques si aucun butin n'attend les courageux aventuriers à la fin de la journée ? Cette section peut être utilisée pour générer des trésors aléatoires. Les tables qui suivent sont liées à la Perspective d'Éradication de la créature de base. Dans certains cas, vous pouvez augmenter le trésor en fonction du nombre d'adversaires présents. Naturellement, certaines créatures ne transportent pas de pièces de monnaie, et les trésors indiqués sont trouvés de manière indirecte, par exemple sur le corps d'une précédente victime ou dans une tombe proche, ou tout simplement éparpillés parmi les gravats.

Création des trésors

À chaque rencontre, il y a une chance pour qu'on trouve des trésors supplémentaires en plus des dotations de la créature affrontée. Pour déterminer le type de trésor présent, comparez la Perspective d'Éradication de la créature à la **Table 4–8 : trésor trouvé**. Sous chaque colonne, on trouve soit un « — » soit un pourcentage. Dans le premier cas, on ne trouve rien. Sinon, lancez 1d100 : si le résultat est inférieur au pourcentage indiqué, lancez à nouveau les dés sur la table correspondante.

Pour avoir le droit de lancer les dés une fois de plus, vous pouvez remonter d'une ligne dans la table en partant de la Perspective d'Éradication de la créature. Imaginons par exemple qu'un groupe réussisse à vaincre un adversaire Très difficile. Pour créer un trésor plus consistant, vous pouvez remonter de deux lignes pour avoir le droit à trois jets de dés sur la colonne Assez difficile.

Par exemple, le groupe de Kate affronte cinq snotlings. En tant que créatures pourvues d'une Perspective d'Éradication Très facile, il y a 30% de chances pour que les snotlings aient des pièces et rien d'autre.

TABLE 4-8 : TRÉSORS TROUVÉS

Perspective d'Éradication	— Pourcentage de chances d'être présent — Pièces	Pierres précieuses	Spécial
Très Facile	30%	—	—
Facile	35%	—	—
Assez facile	40%	30%	—
Moyenne	45%	35%	—
Assez difficile	50%	40%	30%
Difficile	55%	45%	35%
Très difficile	60%	50%	40%



TABLE 4-9: PIÈCES

	— Perspective d'éradication —						
Résultat	**Très Facile**	**Facile**	**Assez facile**	**Moyenne**	**Assez difficile**	**Difficile**	**Très difficile**
01-05	—	—	—	—	—	—	1 s
06-10	—	—	—	—	—	1 s	1d10/5 s
11-15	—	—	—	—	1 s	1d10/5 s	1d10/2 s
16-20	—	—	—	1 s	1d10/5 s	1d10/2 s	1d10 s
21-25	—	—	1 s	1d10/5 s	1d10/2 s	1d10 s	2d10 s
26-30	—	1 s	1d10/5 s	1d10/2 s	1d10 s	2d10 s	1 pa
31-35	1 s	1d10/5 s	1d10/2 s	1d10 s	2d10 s	1 pa	1d10/5 pa
36-40	1d10/5 s	1d10/2 s	1d10 s	2d10 s	1 pa	1d10/5 pa	1d10/2 pa
41-45	1d10/2 s	1d10 s	2d10 s	1 pa	1d10/5 pa	1d10/2 pa	1d10 pa
46-50	1d10 s	2d10 s	1 pa	1d10/5 pa	1d10/2 pa	1d10 pa	2d10 pa
51-55	2d10 s	1 pa	1d10/5 pa	1d10/2 pa	1d10 pa	2d10 pa	1 co
56-60	1 pa	1d10/5 pa	1d10/2 pa	1d10 pa	2d10 pa	1 co	1d10/5 co
61-65	1d10/5 pa	1d10/2 pa	1d10 pa	2d10 pa	1 co	1d10/5 co	1d10/2 co
66-70	1d10/2 pa	1d10 pa	2d10 pa	1 co	1d10/5 co	1d10/2 co	1d10 co
71-75	1d10 pa	2d10 pa	1 co	1d10/5 co	1d10/2 co	1d10 co	2d10 co
76-80	2d10 pa	1 co	1d10/5 co	1d10/2 co	1d10 co	2d10 co	4d10 co
81-85	1 co	1d10/5 co	1d10/2 co	1d10 co	2d10 co	4d10 co	8d10 co
86-90	1d10/5 co	1d10/2 co	1d10 co	2d10 co	4d10 co	8d10 co	12d10 co
91-95	1d10/2 co	1d10 co	2d10 co	4d10 co	8d10 co	12d10 co	16d10 co
96-100	1d10 co	2d10 co	4d10 co	8d10 co	12d10 co	16d10 co	20d10 co

Kate lance les dés et obtient un résultat de 24 : il est donc possible de trouver de l'argent sur les cadavres. Elle se tourne ensuite vers la **Table 4–9 : pièces** et lance à nouveau les dés, obtenant un 86. À eux tous, les snotlings ont donc 1d10/5 co. Si Kate le souhaite, elle peut convertir les couronnes d'or en pistoles d'argent ou même en sous de cuivre.

Pièces



La **Table 4–9 : pièces** n'est pas limitée aux pièces de monnaie. Vous pouvez échanger les pièces contre des objets ordinaires de valeur équivalente. Imaginons que vous ayez lancé les dés et obtenu un trésor de 25 co. Pour rendre les trouvailles plus intéressantes, vous pourriez remplacer les pièces par un dentier en bois incrusté d'argent ayant appartenu à un héros nain édenté et mort depuis des lustres. Tant que les biens correspondent à la valeur des pièces, les personnages sont destinés à trouver toutes sortes de choses étranges dans les ruines. Pour plus d'idées d'objets, reportez-vous à *L'Arsenal du Vieux Monde*.

TABLE 4-10: SPÉCIAL

	— Perspective d'éradication —		
Résultat	**Assez difficile**	**Difficile**	**Très difficile**
01-05	—	—	Fragments
06-10	—	—	Fragments
11-15	—	—	Fragments
16-20	—	Fragments	Fragments
21-25	—	Fragments	Curiosité
26-30	—	Fragments	Curiosité
31-35	Fragments	Fragments	Curiosité
36-40	Fragments	Curiosité	Curiosité
41-45	Fragments	Curiosité	Héritage
46-50	Fragments	Curiosité	Héritage
51-55	Curiosité	Curiosité	Héritage
56-60	Curiosité	Héritage	Héritage
61-65	Curiosité	Héritage	Arme en gromril
66-70	Curiosité	Héritage	Arme en gromril
71-75	Héritage	Héritage	Arme en gromril
76-80	Héritage	Arme en gromril	Élément d'armure en gromril
81-85	Héritage	Arme en gromril	Élément d'armure en gromril
86-90	Héritage	Élément d'armure en gromril	Élément d'armure en gromril
91-95	Arme en gromril	Élément d'armure en gromril	Grimoire ancien
96-100	Élément d'armure en gromril	Grimoire ancien	Armure complète en gromril

Gemmes



La table correspondante indique les valeurs de pierres précieuses brutes. *L'Arsenal du Vieux Monde* comprend un large éventail de gemmes, avec leur valeur, brutes et une fois taillées. Pour connaître le type de gemme découvert, comparez simplement la valeur obtenue sur le jet de dés au prix brut ou taillé le plus proche pour un type de gemme donné. Par exemple, Jon trouve une gemme valant 30 co et désire savoir ce dont il s'agit. En se référant à la **Table 44 : pierres précieuses et semi-précieuses** de *L'Arsenal du Vieux Monde*, page 125, le MJ décide qu'il s'agit d'une calcédoine taillée de qualité exceptionnelle, ce qui fait passer sa valeur ordinaire de 25 co à 30 co. Comme pour les pièces, vous pouvez remplacer les pierres précieuses par des bijoux. Il vous suffit « d'acheter » les bijoux avec le prix équivalant des pierres précieuses. En matière de taxation, les nains imposent une taxe de 15% sur les pierres précieuses (qui s'élève à 30% pour les elfes).

Pierres d'Izril

Il y a bien des pierres précieuses enfouies dans les ruines des vieilles mines, mais nulle n'est comparable aux pierres d'Izril, qui sont uniques à Karak Azgal. Portant le nom de l'ancienne forteresse naine, ces pierres sont des plus précieuses puisqu'elles valent 30d10x10 co brutes, et jusqu'à cinq fois plus si elles sont taillées. Il en existe deux variétés. La gemme arc-en-ciel change de couleur selon l'angle sous lequel on la regarde. L'autre, bien plus rare, est le diamant jaune. Ces pierres semblent étinceler d'une lueur jaune, et on dirait presque qu'elles émettent de la lumière. Aussi injuste que cela puisse paraître, ces gemmes sont toujours confisquées à la sortie des ruines.

Spécial



Pour la plupart, les objets spéciaux comptent parmi les choses que les nains recherchent. Ils se satisfont de réclamer une partie seulement des pièces et des pierres précieuses, mais ils sont très vigilants en ce qui concerne les héritages, les objets runiques et plus généralement les objets sacrés aux yeux de la culture naine. Vous trouverez ci-après leur description, ainsi que des suggestions précisant si les objets sont susceptibles d'être confisqués ou non.

TABLE 4-11: PIERRES PRÉCIEUSES

Résultat	— Perspective d'éradication —				
	Assez facile	Moyenne	Assez difficile	Difficile	Très difficile
01-05	—	—	—	—	—
06-10	—	—	—	—	—
11-15	—	—	—	—	—
16-20	—	—	—	—	—
21-25	—	—	—	—	—
26-30	—	—	—	—	—
31-35	—	—	—	—	1d10/5 co
36-40	—	—	—	1d10/5 co	1d10/2 co
41-45	—	—	1d10/5 co	1d10/2 co	1d10 co
46-50	—	1d10/5 co	1d10/2 co	1d10 co	2d10 co
51-55	1d10/5 co	1d10/2 co	1d10 co	2d10 co	3d10 co
56-60	1d10/2 co	1d10 co	2d10 co	3d10 co	4d10 co
61-65	1d10 co	2d10 co	3d10 co	4d10 co	5d10 co
66-70	2d10 co	3d10 co	4d10 co	5d10 co	6d10 co
71-75	3d10 co	4d10 co	5d10 co	6d10 co	7d10 co
76-80	4d10 co	5d10 co	6d10 co	7d10 co	8d10 co
81-85	5d10 co	6d10 co	7d10 co	8d10 co	9d10 co
86-90	6d10 co	7d10 co	8d10 co	9d10 co	10d10 co
91-95	7d10 co	8d10 co	9d10 co	10d10 co	15d10 co
96-100	8d10 co	9d10 co	10d10 co	15d10 co	Pierre d'Izril

TABLE 4-12: CURIOSITÉS

Résultat	Curiosité
01-10	Une longue et fine baguette en métal dont l'extrémité se termine par une lame, et dont les nains se servaient pour nettoyer les ongles de leurs pieds
11-20	Une botte dont la pointe est en gromril
21-30	Un collier de dents de nain
31-40	Une tablette de pierre recensant 23 raisons de ne pas aimer les elfes
41-50	Une langue artificielle en granit
51-60	Une fiole de mercure
61-70	Un morceau de parchemin déchiré et marqué d'une rune étrange
71-80	Un nain pétrifié parfaitement intact
81-90	Un paquet de scalps de gobelins
91-100	Une boîte en pierre renfermant les restes flétris du cœur d'une créature, probablement d'un elfe

TABLE 4-13: ÉLÉMENTS D'ARMURE EN GROMRIL

Résultat	Pièce d'armure
01-20	Casque en gromril
21-60	Plastron en gromril
61-80	Brassards en gromril
81-100	Jambières en gromril

Arme ou armure brisée

Les restes fracassés d'armes et armures naines sont disséminés dans les ruines situées sous la Citadelle de Skalf, mais ce qui en fait des objets véritablement uniques, c'est qu'ils ont jadis appartenu à de formidables héros nains. Quand vous obtenez ce type de résultat, il y a de un à trois fragments. Chacun vaut 1d10 co auprès d'un collectionneur. Il y a 20% de chances qu'un garde nain reconnaisse la nature réelle de ces objets et les confisque.

Curiosités

Il est important de se souvenir qu'il y a bien longtemps, ces mines fourmillaient de nains. Et comme beaucoup de civilisations perdues, les nains abandonnèrent derrière eux toutes sortes d'objets, certains précieux, d'autres sans valeur, dont l'utilité a été oubliée depuis longtemps. Quand vous obtenez le résultat «curiosité», l'objet peut être tout et n'importe quoi, être aussi utile ou inutile que vous le souhaitez. Par exemple, l'objet peut être un faux œil taillé dans la pierre ou une vieille poupée de pierre, chérie par une petite fille naine il y a des siècles de cela. Ces objets ne sont généralement pas précieux, ne valant guère plus de quelques couronnes d'or, mais vous pouvez y insérer un objet particulièrement pernicieux si vous le voulez, comme un objet souillé par le Chaos ou même des objets en malepierre laissés par un Prophète Gris skaven. Dans tous les cas, si l'objet est de confection naine, il y a 50% de chances (et 100% de chances dans le cas d'un personnage elfe) pour que les gardes le reconnaissent et le confisquent. Si vous avez besoin d'idées amusantes, vous pouvez lancer le dé sur la Table 4-12.

Héritages

Contrairement aux curiosités, les héritages sont souvent précieux, du moins pour une famille vivant à Karak Azgal. Ces objets comprennent habituellement les vases, les statues, les armes ornementales et les objets manufacturés marqués d'une rune identifiable. Un **test de Connaissances académiques (runes)** permet d'identifier le nom du créateur, ainsi qu'un indice pouvant désigner un nain de la surface qui pourrait vouloir racheter l'objet. Les héritages valent généralement 1d10x5 co.

Armes en gromril

Parmi les meilleurs trésors qu'on puisse trouver dans les ruines, on compte les marteaux et les haches en gromril (essentiellement des armes à une main, bien que 30% soient des armes à deux mains). Une arme forgée en gromril ajoute +1 aux dégâts infligés. Ces armes sont toujours de qualité exceptionnelle et valent quatre fois le prix indiqué. Comme de bien entendu, les gardes nains considèrent les armes en gromril comme des héritages, si bien qu'elles sont confisquées à la sortie des ruines.

Armures et pièces d'armures en gromril

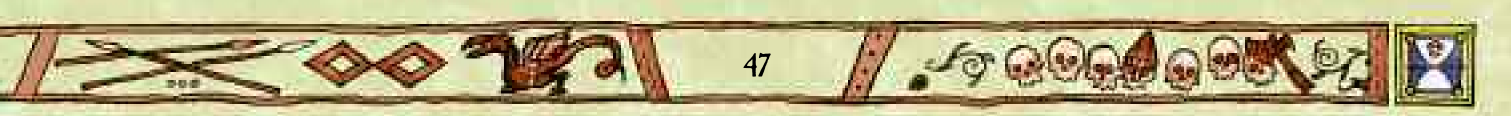
En plus des armes en gromril éparpillées dans les ruines, il existe également des éléments d'armures en gromril. Ces pièces d'armure confèrent 3 PA sur la localisation protégée. Quand la **Table 4–10: spécial** indique une pièce d'armure en gromril, faites un jet de dés sur la **Table 4–13: éléments d'armure en gromril**. Les éléments sont conçus pour des nains 90% du temps, les autres étant adaptés aux humains. Les armures complètes sont toujours conçues pour des nains. Une armure en gromril est inestimable et sera toujours confisquée.

Ancien grimoire

Découvertes rares, ces vieux livres moisis sont remplis d'informations traitant des arts occultes. Ils sont recherchés par les sorciers qui les étudient afin d'apprendre tout ce qu'ils peuvent concernant les mystères de la magie. Les volumes perdus dans les ruines de Karak Azgal sont particulièrement anciens et sont essentiellement focalisés sur la magie des runes des nains. Ils sont donc rédigés en khazalid. Ils peuvent être vendus à la surface pour 1d10x10 co aux parties intéressées. Un joueur peut étudier un livre et effectuer un **test d'Intelligence Assez difficile (–10%)** au bout d'un mois. En cas de succès, le personnage gagne la compétence Connaissances académiques (runes) ou un niveau de maîtrise de compétence dans cette même compétence.

OBJETS RUNIQUES

La légende rapporte l'histoire des puissantes armes runiques et des armures gravées de runes des champions nains d'antan. Plus précieux que le trésor d'un roi, ces objets comptent parmi les plus convoités du Vieux Monde. En tant que tels, les objets runiques sont particulièrement rares, mais dans certains cas, vous pourrez avoir envie de les introduire dans les mines et les tombes situées sous la forteresse. Faites comme bon vous semble, mais n'en abusez pas. Le supplément *Royaumes de Sorcellerie* aborde les armes et armures runiques.



– CHAPITRE V –
DES RATS DANS LA CAVE

Pour la plupart des gens, les skavens sont simplement les sujets de vieilles légendes, de fables qu'on raconte aux enfants pour les effrayer. Bien sûr, tout le monde connaît les histoires qui parlent du vieux Mandred le Tueur de Rats, mais celui-ci vécut il y a bien longtemps. De plus, son surnom est bien « Tueur de Rats » et non « Tueur de Skavens ». Sous Karak Azgal, contrairement aux croyances populaires, les skavens sont bien réels. Au fil des siècles, ils ont creusé un vaste réseau de tunnels, dont eux-mêmes sont bien incapables de se rappeler les limites exactes. D'ordinaire, les skavens de différents clans ne collaborent pas et aiment à s'entre-tuer, sauf quand ils sont retenus par la puissance d'un Prophète Gris, comme ceux que l'on trouve ici. Ce chapitre détaille les deux plus importants clans de skavens des ruines. Il inclut également des plans de leurs terriers, accompagnés d'une description de chaque zone, ainsi que les portraits complets de leurs chefs et leurs motivations.

Le clan Skreet

Fondé par Skreet, un technomage du clan Skryre, ce groupe de skavens s'est approprié la plus grande des anciennes forges naines situées sous Karak Azgal (cf. localisation des forges sur le plan, page 33). C'est là que Skreet conçoit des armes étranges, construisant des appareils bizarres en exploitant l'équipement abandonné par les nains et ses méthodes tordues propres au clan Skryre. Les guerriers du clan de Skreet portent d'étranges armes imprégnées du pouvoir de la malepierre. Son appétit pour cette substance est insatiable et il ne reculera devant rien pour en obtenir davantage afin d'achever sa grande expérience : une machine horrible, même selon les critères du clan Skryre.

Le clan Vechiare

Un Prophète Gris impitoyable et rusé du nom de Farquan est à la tête du clan Vechiare. Il méprise toutes les autres races et refuse de vivre dans les ruines naines. Son clan a creusé un ensemble de terriers alambiqués et tortueux (cf. localisation du complexe de terriers sur le plan, page 33), comme le font les skavens depuis des siècles. Il est obsédé par l'anéantissement du technomage Skreet et de son clan depuis qu'ils ont abandonné le Prophète Gris pour s'établir à leur compte, mais lui et ses skavens n'ont pas l'arsenal dont disposent leurs ennemis. En fait, leur force réside dans leur nombre : leurs guerriers sont presque deux fois plus nombreux que ceux du clan Skreet. De plus, ils jouissent de la magie du Prophète Gris lui-même. Pour plus d'informations sur les skavens, reportez-vous au supplément *Les Fils du Rat Cornu*, à paraître.

La menace de la malepierre

Les skavens sont des créatures du Chaos et leur existence tout entière est basée sur l'influence corruptrice de la malepierre. Au fil de la lecture de ce chapitre, les joueurs découvriront bien des armes et objets étranges que les skavens ont construits en utilisant le minerai infecté par le Chaos. L'influence mutagène du Chaos est dangereuse pour les autres races, si bien que les personnages qui tentent d'utiliser des objets imprégnés de malepierre risquent de subir une mutation du chaos. Pour chaque journée où un aventurier utilise ou garde en sa possession un objet exploitant la malepierre, il doit réussir un **test**



d'Endurance Assez difficile (–10%). En cas d'échec, le sujet gagne une mutation du chaos et doit lancer les dés sur la table de la page 227 du livre de règles de *WJDR* (ou sur la **Table 2–1 : mutations avancées du Chaos** du *Bestiaire du Vieux Monde*).

Skavens errants



En raison de leurs excavations perpétuelles et du vaste réseau de tunnels, les skavens peuvent constituer une véritable nuisance n'importe où dans les ruines. Bien que ce supplément ne détaille que deux principaux clans, il existe bien d'autres groupes plus modestes éparpillés dans les ruines, et vous pourrez ainsi ajouter facilement un clan de votre conception. Généralement, les hommes-rats surgissent à l'improviste, cherchant de la nourriture, des gemmes, des esclaves ou leur précieuse malepierre là où les aventuriers s'y attendent le moins.

LES SERVITEURS DU RAT CORNU

Le Clan Vechiare a creusé son terrier sous Karak Azgal, au niveau trois. Depuis cet endroit, il lance des missions éclair destinées à récupérer des provisions, à capturer des prisonniers pour les sacrifier à son dieu tutélaire, le Rat Cornu, ou à attaquer ses ennemis jurés du clan Skreet. Un vieux Prophète Gris du nom de Farquan règne sur le clan. Sa dévotion envers le Rat Cornu est totale et il sacrifie constamment des captifs pour apaiser le dieu et s'assurer ses faveurs. S'il est dévoué au Rat Cornu, il hait le technomage Skreet et son abominable clan, et il voue tous ses efforts à leur éradication.

Le clan dissimule fort bien son repaire en usant de passages et de puits habilement camouflés, si bien que le spéléologue moyen aura du mal à le trouver. Tous les passages sont des formations naturelles ou ont été creusés à même la pierre par les skavens eux-mêmes. Ces derniers ont aussi construit de petits tunnels reliant les divers passages et cavernes de leur réseau de terriers. Ces passages ne mesurent que soixante centimètres de diamètre, ce qui explique que d'autres créatures ont du mal à les emprunter. Les hommes-rats s'en servent pour encercler leurs ennemis et les prendre par surprise.

~ LE PROPHÈTE GRIS FARQUAN ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
43%	41%	37%	51%	62%*	68%	78%	36%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	16	3	5	2†	4	8	0

* Quand il chevauche Skarl, la valeur d'Agilité de Farquan est celle indiquée ici. Le reste du temps, elle est de 20%.
† En raison de la condition physique déplorable du Prophète Gris, sa valeur de Mouvement est égale à 2.

Compétences : Connaissances académiques (Magie), Connaissances générales (Empire, skavens) +10%, Déplacement silencieux, Dissimulation, Équitation, Escalade, Focalisation, Intimidation, Langage mystique (démoniaque, magick), Langue (eltharin, khazalid, queekish, reikspiel), Lire/écrire, Natation, Perception, Sens de la magie, Survie
Talents : Camouflage souterrain, Harmonie aethyrique, Magie commune (occulte), Magie mineure (*arme consacrée, armure aethyrique, dissipation, marche dans les airs, silence, verrou magique*), Magie noire, Mains agiles, Maîtrise (lance-pierres), Méditation, Résistance accrue, Sombre savoir (skavens)*, Vision nocturne
* **Règles spéciales :** le guide des *Fils du Rat Cornu*, à paraître, décrit le talent Sombre savoir (skavens). Sans ce supplément, simulez les sorts du Prophète Gris en utilisant Sombre savoir (Chaos) et en remplaçant *invocation de démon mineur* par *éclair* et *invocation de démons* par *tempête de foudre*.
Armure :
• *Suaire du Rat Cornu :* cet objet magique est un présent que le Prophète Gris a trouvé sur l'autel du Rat Cornu. Il ressemble à une robe à capuchon brune et en lambeaux, et recouvre le Prophète Gris de la tête aux pieds. Au combat, il confère une grande protection, donnant 4 points d'Armure sur toutes les localisations de celui qui le porte. Cet objet est sacré aux yeux du culte du Rat Cornu et ne peut être porté que par un skaven. Si un membre d'une autre race le revêt, il doit réussir un **test de Force Mentale Assez difficile (–10%)** sous peine de gagner 2 points de Folie. Si le porteur ne retire pas immédiatement le suaire, il gagne une folie déterminée aléatoirement, quel que soit son total actuel de points de Folie. De plus, si le suaire n'est pas entre les mains des skavens, le Rat Cornu envoie ses serviteurs le chercher. Un prêtre de Sigmar peut détruire le suaire en lançant *dissipation* et en réussissant un **test de Focalisation Difficile (–20%)**. Détruire le suaire provoque aussi le courroux du Rat Cornu, qui enverra certainement ses serviteurs donner une bonne leçon aux infidèles.
Points d'Armure : tête 4, bras 4, corps 4, jambes 4
Armes : fronde, dague
Objets magiques :
• *Fragments de malepierre (6) :* le Prophète Gris peut consommer un fragment de malepierre pour ajouter +3 à son jet d'incantation. Mais le pouvoir a un prix, car utiliser la malepierre de cette façon augmente l'intensité de la malédiction de Tzeentch. Considérez tous les doubles obtenus comme des triples, et tous les triples comme des quadruples.
• *Symbole du Rat Cornu :* le Prophète Gris porte autour du cou un médaillon d'argent en forme de symbole de croix du Rat Cornu. Le médaillon lui confère l'immunité contre les poisons et les maladies, sans compter qu'il lui donne un bonus de +1 à tous ses jets d'incantation. L'objet ne peut pas être détruit par des moyens ordinaires. Tant que le rat-démon des profondeurs du terrier est en vie, le médaillon confère au Prophète Gris un autre bonus de +1 aux jets d'incantation, ce qui porte le total à +2.

Farquan est issu d'une longue lignée d'hommes-rats de la grande ville de Skarogne, capitale délabrée et pourrissante des skavens. Très jeune, il grimpa rapidement les échelons de la hiérarchie en usant de tromperie et de ruse pour servir son impitoyable ambition. Mais alors, en tentant de gagner encore plus de pouvoir, il se mit à dos ceux qu'il ne fallait pas. Ils contre-attaquèrent avec une rapidité brutale, mais plutôt que de faire assassiner Farquan, ses ennemis le firent exiler. Une semaine après sa tentative de prise de pouvoir, il fut « élu » pour conduire à Karak Azgal une troupe destinée à renforcer un avant-poste existant. Depuis, il n'est jamais retourné à Skarogne.

Farquan trouva Karak Azgal à son goût. Le seigneur de guerre skaven établi en ce lieu était faible et ses rats étaient éparpillés dans les ruines, ce qui permit à Farquan de l'éliminer rapidement et de prendre le contrôle de son clan. Farquan édifia son propre dédale de terriers comprenant même un grand sanctuaire voué au Rat Cornu. S'il pouvait bâtir un clan assez vaste et puissant, il savait que le conseil des Treize serait forcé de le remarquer et lui permettrait de faire un retour triomphal à Skarogne.

Mais alors qu'il commençait à croire qu'il avait une armée avec laquelle il fallait compter, un technomage du clan Skryre nommé Skreet le trahit. Skreet n'avait pas les mêmes ambitions que Farquan : il s'intéressait à la création de nouvelles armes à partir de malepierre et il voulait utiliser les forges et les fours nains dans ce but. Quand Farquan refusa, Skreet quitta le clan pour fonder le sien. Depuis ce jour, Farquan médite sa vengeance, fomentant des plans complexes destinés à anéantir son rival et ennemi juré, car tant que Skreet le défie, ses chances de reprendre la place qui lui revient de droit à Skarogne sont minces. Pour parvenir à ses fins, il chasse des créatures qu'il offre en sacrifice au rat-démon vivant sous ses quartiers, car ce faisant, il obtiendra sûrement la faveur du Rat Cornu.

Farquan est très vieux, si vieux qu'il ne peut pas marcher sans aide. S'il est forcé de partir au combat, un squig-rat spécialement équipé du nom de Skarl l'accompagne. Comme tout bon chef, Farquan commande ses troupes depuis l'arrière, donnant des ordres à ses skavens et planifiant leurs attaques tout en utilisant ses sorts pour les aider. Il sait que la surprise et le subterfuge sont les meilleures armes des skavens, et il évite les confrontations directes à tout prix. Quand c'est possible, il ordonne à ses troupes d'encercler ses ennemis ou de les prendre au piège.

~ Skarl, le Squig-Rat ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
51%	0%	41%	43%	66%	5%	22%	5%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	15	4	4	7	0	0	0

Compétences : Esquive
Talents : Armes naturelles, Troublant, Vision nocturne, Volonté de fer
Mutations : imposant, peau coriace, régénération
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : griffes et dents

Contrairement aux autres squigs-rats, Skarl est un mutant, plus grand, et dont le dos plat permet d'emmener le Prophète Gris au combat. Skarl est généralement pourvu d'une selle conçue spécialement à cet effet.



Les Terriers du Clan Vechiare

Les terriers du clan Vechiare et l'antre du rat-démon correspondent au plan ci-dessous et à celui de la page 55. Gardez à l'esprit le fait qu'il s'agit d'un complexe de terriers abritant des créatures vivantes. Bien que la carte soit annotée des descriptions de ce que l'on trouve dans chaque zone, les actions des joueurs provoqueront sans doute des réactions de la part du clan. Vous devez jouer les skavens intelligemment et les faire répliquer de manière adéquate aux événements de votre aventure.

A. Le puits

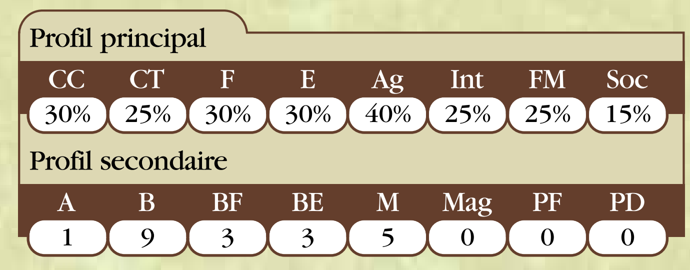
Il s'agit d'un puits de roche naturel que vous pouvez placer n'importe où dans les ruines situées au-dessus afin d'en faire un point d'accès aux terriers. Il devrait mesurer au moins 40 mètres de profondeur. Les skavens ont sculpté des prises pour les pieds et les mains dans les parois afin de le rendre plus facile à gravir sans équipement particulier. Si les personnages tentent de descendre dans le puits sans utiliser de cordes ou d'outils appropriés, ils devront

Terriers du Clan Vechiare
Niveau un
1 case = 4 mètres
Puit menant au niveau 2

réussir un **test d'Escalade Difficile (–20%)** : en cas d'échec, ils tombent. Reportez-vous à la page 138 du livre de règles de *WJDR* pour plus de détails sur la gestion des dégâts de la chute.

Le puits s'ouvre à une hauteur de 6 mètres au-dessus du sol de la salle dans laquelle il débouche. Là, 1d10+3 skavens gardent le puits, car des créatures et des aventuriers ont tendance à l'utiliser. Si les skavens détectent la moindre intrusion, ils se cachent dans les niches de la salle située au sud, puis ils attendent que les intrus tombent dans la fosse camouflée qui est creusée sous l'ouverture du puits. Cette fosse a une profondeur de 12 mètres et les murs sont humides. Un **test d'Escalade Très difficile (–30%)** est donc nécessaire pour remonter. Une fois le piège de la fosse déclenché, les skavens attaquent depuis leur cachette. Si les choses tournent mal, ils s'échappent et donnent l'alarme dans tous les terriers. Des personnages attentifs peuvent détecter la fosse camouflée en réussissant un **test de Perception Difficile (–20%)**.

~ GUERRIERS DES CLANS ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
30%	25%	30%	30%	40%	25%	25%	15%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	9	3	3	5	0	0	0

Compétences : Connaissances générales (skavens) +10%, Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Langue (queekish), Natation, Perception, Survie
Talents : Camouflage souterrain, Maîtrise (lance-pierres), Vision nocturne
Armure : armure légère (veste de cuir, calotte de cuir)
Points d'Armure : tête 1, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main (épée), fronde et bouclier

B. Bloc de granit

Le passage s'élargit quelque peu avant de s'interrompre, bloqué par un immense bloc de granit. Le bloc et les murs environnants comportent de nombreux coups de hache et des sillons. Les skavens se sont efforcés de lui donner l'aspect d'un couloir de mine qui se serait interrompu lorsque les mineurs sont tombés sur le bloc de granit. Un **test de Métier (mineur *ou* maçon)** réussi révèle que les marques ont été faites délibérément et ne sont pas le résultat d'une activité de mineur ordinaire. Un **test de Perception Difficile (–20%)** révèle un interrupteur caché près du pied du bloc, qui permet de dégager le passage en produisant un bruit de grincement. Ouvrir la porte attirera certainement l'attention des gardes skavens des **points 1** et **2.**

C. Le sanctuaire de Grungni

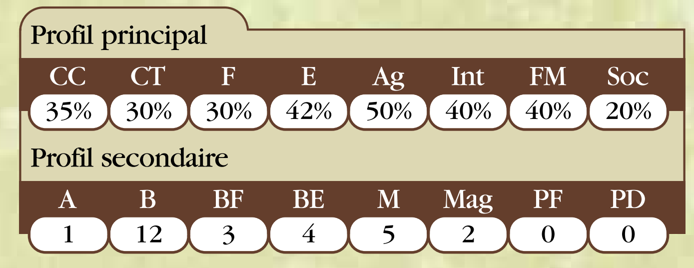
Cette caverne naturelle est humide et déserte, à l'exception d'une curieuse stalagmite située à une extrémité. Un **test de Perception Assez facile (+10%)** révèle que la stalagmite a presque la forme d'un nain. Les personnages qui réussissent ce test (ou qui en sont informés par quelqu'un qui l'a réussi) peuvent tenter un **test de Connaissances générales (religion)** ou de **Connaissances générales (nains)** pour réaliser que cette grotte est en réalité un sanctuaire dédié à Grungni, le dieu nain de la mine et des artisans. Les prêtres de Grungni camouflent leurs sanctuaires pour les faire ressembler à des grottes naturelles.

À côté de la formation rocheuse, un coffre de pierre verrouillé est posé au sol. La serrure est bien conçue et il est difficile de l'ouvrir avec une clef, si bien qu'il faut réussir un **test de Crochetage Difficile (–20%)** et y passer cinq bonnes minutes pour y parvenir. Le coffre est vide.

Les skavens ont découvert cette grotte en creusant leurs terriers. Ils ont senti que l'endroit était inhabituel et ont décidé de s'en servir pour piéger d'éventuels intrus. Une *alarme magique* a été placée devant le coffre. Elle alerte le sorcier skaven qui l'a lancée et se trouve au **point 2** de la présence d'intrus. Les skavens utilisent le temps qu'il faut pour déverrouiller le coffre pour se glisser derrière les aventuriers par l'intermédiaire de deux passages camouflés. Une fois en place, à peu près au moment où les PJ ouvrent le coffre, les skavens les attaquent par derrière. Le compagnon prophète a 1d10+3 skavens (utilisez les caractéristiques indiquées dans le paragraphe du **lieu A)** sous ses ordres et il peut en appeler d'autres dans les terriers si nécessaire. Les personnages qui réussissent un **test de Perception Difficile (–20%)** détectent les passages camouflés.

Un examen approfondi de la stalagmite, assorti d'un **test de Fouille Difficile (–20%)** révèle un levier caché derrière elle, près de sa base. En tirant le levier, on fait coulisser la formation dans le passage situé derrière, ouvrant ainsi l'accès aux terriers des skavens.

~ COMPAGNON PROPHÈTE ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
35%	30%	30%	42%	50%	40%	40%	20%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	4	5	2	0	0

Compétences : Commérage, Connaissances académiques (démonologie, magie), Connaissances générales (nains, skavens +10%, Empire Souterrain +10%), Déplacement silencieux, Dissimulation, Équitation, Escalade, Focalisation, Fouille, Intimidation, Langage mystique (magick), Langue (khazalid, queekish, reikspiel), Lire/écrire, Natation, Perception, Sens de la magie, Survie
Talents : Camouflage souterrain, Harmonie aethyrique, Magie commune (occulte), Magie mineure (*alarme magique*, *armure aethyrique*), Mains agiles, Maîtrise (lance-pierres), Méditation, Résistance accrue, Sombre savoir (skavens)*, Vision nocturne
* **Règles spéciales :** le guide des *Fils du Rat Cornu*, à paraître, décrit le talent Sombre savoir (skavens). Sans ce supplément, simulez les sorts du compagnon prophète en utilisant Sombre savoir (Chaos) et en remplaçant *invocation de démon mineur* par *éclair* et *invocation de démons* par *tempête de foudre*.
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : arme à une main (épée) et fronde

D. Rivière souterraine

Le moyen le plus difficile pour entrer dans les terriers des skavens consiste à traverser la rivière souterraine. Son débit est rapide et traître, avec un plafond dont la hauteur varie, et des angles à la fois aigus et dangereux. Traverser le tunnel à la nage serait presque suicidaire, car l'eau est glaciale et le courant violent. Tous les **tests de Canotage** et de **Natation** sont **Très difficiles (–30%)**.

LA BILE-DE-NAIN

La bile-de-nain est un champignon qui ne pousse que dans les cavernes de Karak Azgal. Elle est de couleur rousse et se développe dans les environnements humides, souvent à proximité des bonnets-de-fou. Ce sont les elfes qui l'ont baptisée ainsi, car les nains savaient comment rendre ce champignon comestible malgré son goût amer. Pour faire office de poison efficace, le champignon doit être écrasé et chauffé dans l'eau jusqu'à obtention d'un liquide visqueux. On applique ensuite celui-ci sur une arme. Quiconque est blessé par une arme imprégnée de poison de bile-de-nain doit réussir un **test d'Endurance** sous peine d'être paralysé pendant 1d10 rounds.

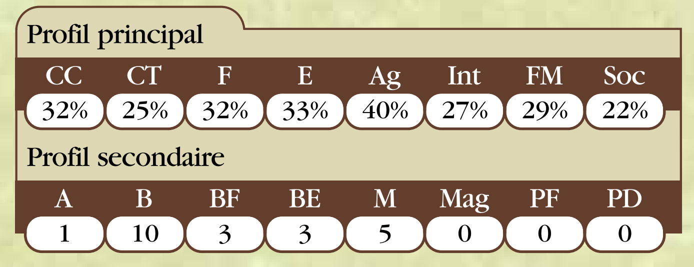




1. Caverne des gardes skavens

Les skavens utilisent cette caverne pour surveiller l'entrée camouflée derrière le bloc de granit du **point B**. Dans un enclos situé au fond de la salle et fermé par des barres de métal allant du sol au plafond, ils gardent entre 1 et 3 rats-ogres à tout moment. Si les skavens détectent des intrus, leurs chefs de meute libèrent les rats-ogres pour que ceux-ci défendent les terriers. Il y a deux chefs de meute pour chacun des rats-ogres présents. Si les choses tournent mal, l'un d'entre eux tente de s'échapper pour donner l'alarme dans les terriers.

~ CHEFS DE MEUTE SKAVENS ~



Profil principal

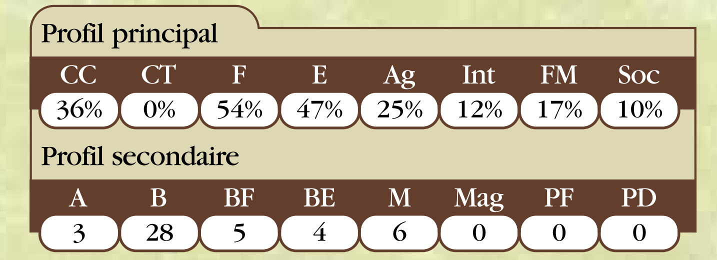
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
32%	25%	32%	33%	40%	27%	29%	22%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	10	3	3	5	0	0	0

Compétences : Commandement +20%, Connaissances générales (skavens) +10%, Déplacement silencieux, Dissimulation, Dressage +20%, Escalade, Langue (queekish), Natation, Perception +10%, Survie
Talents : Camouflage souterrain, Maîtrise (armes paralysantes), Vision nocturne
Règles spéciales :
• *Maîtres fouettards* : les chefs de meute maîtrisent les rats-ogres, les rats géants et les autres créations du clan Moulder avec une efficacité sans pareille. Quand ils sont à la tête de telles meutes, ils bénéficient d'un bonus de +20% aux tests de Commandement et de Dressage sur les créatures concernées.
Armure : armure légère (veste de cuir et calotte de cuir)
Points d'Armure : tête 1, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main (épée), fouet

~ RATS-OGRES ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
36%	0%	54%	47%	25%	12%	17%	10%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	28	5	4	6	0	0	0

Compétences : Escalade, Esquive, Intimidation +10%, Perception
Talents : Armes naturelles, Coups précis, Coups puissants, Effrayant, Sans peur, Vision nocturne
Règles spéciales :
Besoin d'instructions : les rats-ogres sont toujours dressés dans un seul but, combattre sous les ordres d'un dresseur du clan Moulder. Sans instructions claires ou le contrôle d'un skaven, ces créatures ne savent pas quoi faire. Les rats-ogres attaquent et tentent de tuer tout ce qui les agresse, mais dès lors qu'ils n'ont plus personne pour les diriger et qu'ils n'ont plus d'instructions à suivre, leur comportement n'a ni queue ni tête. Un rat-ogre livré à lui-même doit réussir un test de Force Mentale s'il cherche à faire autre chose que rester sur place en bavant et regarder dans le vide.
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : griffes

2. Caverne du sorcier skaven

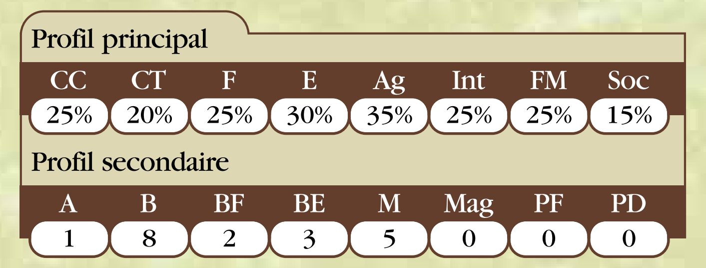
Il y a toujours un compagnon prophète skaven (cf. profil page 50) dans cette caverne pour garder l'entrée secrète des terriers au **point C**. Il commande 1d10+3 guerriers des clans (cf. profil page 50), qui peuvent utiliser les passages secrets y menant depuis cette pièce pour attaquer les intrus de la façon la plus efficace. S'il en a le temps, il appelle également les skavens du **point 3**. Les skavens de cette caverne réagissent également contre les intrus qui pénètrent dans les terriers par le bloc de granit du **point B**.

Des paillasses sont étalées sur le sol le long du mur sud, et servent de couchettes aux skavens. La minuscule alcôve, au nord, est l'endroit où dort le compagnon prophète. Près de sa paillasse se trouvent une chaise et une petite table comprenant du parchemin, une plume d'oie et une bougie. Il garde quatre pierres précieuses cachées sous sa paillasse (valeur totale de 50 co). Un **test de Fouille Assez difficile (–10%)** permet de découvrir les gemmes.

3. La lie des skavens

La société des skavens est bâtie sur une hiérarchie rigide, et les individus les plus forts ou les plus malins en atteignent le sommet en piétinant leurs frères moins chanceux. Cette salle abrite la lie des skavens du clan Vechiare. L'odeur y est ignoble et la grotte est pleine de déchets et d'excréments. Les rares skavens qui prouvent leur valeur en défendant les terriers peuvent être affectés à un clan de guerriers. Il y a 2d10 skavens présents ici à tout moment.

~ LA LIE DES SKAVENS ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
25%	20%	25%	30%	35%	25%	25%	15%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	8	2	3	5	0	0	0

Compétences : Connaissances générales (skavens), Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Langue (queekish), Natation, Perception, Survie
Talents : Camouflage souterrain, Maîtrise (lance-pierres), Vision nocturne
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : arme à une main (épée)

4. Caverne du traquenard

Cette caverne est l'endroit parfait pour une embuscade de skavens, car six passages différents y convergent. Si les skavens sont au courant de la présence d'envahisseurs dans les terriers, ils les attirent ici et les attaquent de tous les côtés à la fois. Comme le Prophète Gris a toujours besoin de nouveaux sacrifices, les hommes-rats s'efforcent de capturer autant d'intrus que possible. Le nombre de skavens qui se trouvent ici en embuscade dépend de qui a été alerté dans les terriers. Vous trouverez des exemples de skavens du clan Vechiare dans d'autres descriptions de ce niveau. Choisissez ceux qui représenteront un défi suffisant pour votre groupe.

5. Cavernes aux champignons

Les deux cavernes de cette zone sont humides et remplies de toutes sortes de moisissures et de champignons. Les assassins skavens viennent là pour récolter les bonnets-de-fou et un champignon qu'on ne trouve qu'à Karak Azgal, la bile-de-nain, afin d'en faire usage contre leurs ennemis. Un personnage qui sait où chercher pourra trouver 1d10 doses de chacun de ces champignons dans la grotte. Il y a 25% de chances qu'un assassin skaven se trouve dans l'une des cavernes, en pleine cueillette lui aussi.

~ ASSASSIN DU CLAN ESHIN ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
43%	41%	30%	43%	53%	26%	30%	15%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	12	3	4	6	0	0	0

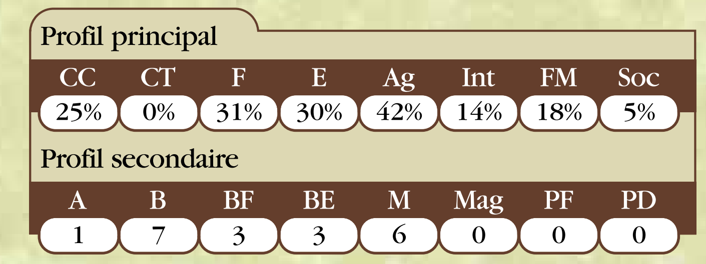
Compétences : Connaissances générales (skavens) +10%, Déplacement silencieux +10%, Dissimulation +10%, Escalade, Esquive, Langue (queekish), Natation, Orientation +10%, Perception +10%, Préparation de poisons, Survie
Talents : Camouflage rural, Camouflage souterrain, Course à pied, Maîtrise (armes de jet, lance-pierres), Parade éclair, Sens de l'orientation, Sur ses gardes, Vision nocturne
Armure : armure légère (gilet de cuir)
Points d'armure : tête 0, bras 0, corps 1, jambes 0
Armes : 2 armes à une main, fronde *ou* étoiles de jet, poison

6. Antre des rats géants

Des monticules de terre et de saletés envahissent le sol de ces deux pièces, répandant une odeur pestilentielle. Les chefs de meute du clan Moulder gardent ici leurs rats géants mutants. Ces monstres se déplacent dans tous les terriers mais reviennent nicher ici. Les chefs de meute ont un sifflet spécial qu'ils utilisent pour appeler les rats en cas de besoin. À tout moment, on trouve dans ces grottes 2d10 rats géants.

Quiconque a le courage de fouiller les monticules et réussit un test de Fouille **Assez difficile (–10%)** découvre 1d10 gemmes valant chacune 1d10 co.

~ RATS GÉANTS ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
25%	0%	31%	30%	42%	14%	18%	5%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	7	3	3	6	0	0	0

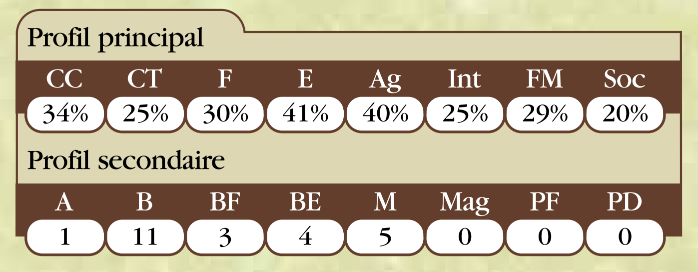
Compétences : Déplacement silencieux, Dissimulation, Natation +10%, Perception +10%
Talents : Armes naturelles, Sens aiguisés, Vision nocturne
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : dents

7. Entrée du terrier principal

Cette caverne vide a un haut plafond en voûte, d'une élévation moyenne de 6 mètres. Au coin nord-est, une saillie domine la pièce d'une hauteur de 3 mètres. Là, un passage secret mène au terrier des skavens. On peut découvrir ce passage en réussissant un **test de Fouille Assez difficile (–10%)**.

Si les skavens sont conscient de la présence d'intrus et que leurs tentatives pour les repousser ont échoué, ils prennent position ici pour défendre le terrier principal. Deux moines de la peste armés de globes de vent toxique sont cachés dans de petites crevasses sur la saillie. Quand les intrus atteignent le centre de la pièce, les skavens projettent leurs globes mortels. Une fois le poison dissipé, des hommes-rats attaquent depuis les petits passages situés de part et d'autre de la pièce pendant que les moines de la peste descendent pour aller au contact des survivants. Le nombre exact de skavens présents ici varie en fonction des précédents combats menés dans les environs. Ramenez les skavens survivants du reste des terriers pour cet ultime combat.

~ MOINES DE LA PESTE ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
34%	25%	30%	41%	40%	25%	29%	20%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	3	4	5	0	0	0

Compétences : Ambidextre, Connaissances académiques (religion) +10%, Connaissances générales (skavens) +10%, Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Esquive, Langue (queekish), Natation, Perception, Survie
Talents : Camouflage souterrain, Frénésie, Résistance aux maladies, Sans peur, Vision nocturne
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : 2 armes à une main, globe de vent toxique

8. Laboratoire des chefs de meute

Cette caverne est remplie de bancs et de tables encombrés d'outils à l'aspect répugnant et de menottes ternies. Une fosse au rebord pavé est creusée dans le sol, mesurant quatre mètres de profondeur et au contour maculé de sang. Les murs s'ouvrent sur cinq grottes munies de barreaux. C'est là que les chefs de meute mènent leurs expériences et font muter des créatures qui les serviront. Les joueurs ont 50% de chances d'y trouver deux chefs de meute travaillant sur un rat-ogre quand ils arrivent (cf. profils page 52). La plus grande cage contient quatre rats-ogres, et les quatre autres deux squigs-rats chacune.

GLOBE DE VENT TOXIQUE

Cette création retorse des moines de la peste skavens est un projectile meurtrier que l'on lance comme une grenade. Il s'agit d'une sphère de verre remplie d'une mixture gazeuse, verte et empoisonnée, imprégnée de malepierre. La sphère explose à l'impact, libérant un nuage de gaz toxique. L'attaquant choisit une cible et effectue un **test de Capacité de Tir**. En cas de succès, placez un petit gabarit de sort centré au point d'impact. Quiconque se trouve dans la zone du gabarit doit réussir un **test d'Endurance Assez difficile (–10%)** pour éviter de subir 4 Blessures sans tenir compte de l'armure ni de l'Endurance. Le nuage reste sur place pendant 2 rounds avant de se dissiper. Tout personnage qui n'en sort pas au cours de sa prochaine action ou qui pénètre en son sein doit rejouer le test pour éviter de subir 4 nouvelles Blessures.

Si le test de Capacité de Tir est manqué, lancez 1d10. Si vous obtenez un 1, le globe échappe à l'attaquant et se brise à ses pieds. Placez le petit gabarit de sort centré sur cette case et gérez les dégâts comme d'habitude. Si vous obtenez un 10, la sphère tombe aux pieds de l'attaquant mais ne se brise pas à l'impact. Elle peut être ramassée au prix d'une demi-action. Sur un résultat de 2 à 9, référez-vous à la table ci-dessous pour déterminer la direction de l'échec de lancer, et jetez un autre d10 pour déterminer à quelle distance (en mètres) de sa cible d'origine vous devez poser le petit gabarit de sort.

ÉCHECS DES LANCERS DE GLOBES DE VENT TOXIQUE

2	3	4
5	Cible	6
7	8	9



Le nombre de chefs de meute et de créatures dans cette pièce varie en fonction des événements qui ont déjà eu lieu dans les terriers. Le clan dispose actuellement d'un total de cinq rats-ogres et de dix squigs-rats, ainsi que de 20 à 30 rats géants issus du **point 6**.

~ SQUIG-RAT ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
51%	0%	33%	35%	66%	5%	22%	5%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	10	3	3	7	0	0	0

Compétences : Esquive
Talents : Armes naturelles, Effrayant, Sans peur, Troublant, Vision nocturne, Volonté de fer
Règles spéciales :
• *Mutations du Chaos :* quand ils créent un squig-rat, les chefs de meute du clan Moulder prennent soin de sélectionner les squigs qui ont une mutation du chaos avantageuse. Lancez 1d10 pour chaque squig-rat afin de déterminer sa mutation. Les choix de prédilection sont : 1–2, peau écailleuse ; 3–4, régénération ; 5–6, peau coriace ; 7–8, imposant ; 9–10, sanguinaire.
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : griffes et dents

9. Antre des chefs de meute

Cette large caverne est le foyer des chefs de meute du clan Vechiare. Des paillasses en désordre sont éparpillées à l'intérieur, et au centre de la pièce on trouve un large pilier dont se servent les skavens pour s'entraîner au maniement du fouet. Le clan compte 15 chefs de meute au total (cf. profil page 52). Ils agissent s'ils entendent le moindre bruit issu du **point 8**.



Le maître des chefs de meute, Thrakk, vit dans le coin nord-est de la caverne, dans un renfoncement. Sa paillasse est plus grande et seulement légèrement plus propre que celles de ses congénères. Le renfoncement contient également un coffre verrouillé. Un **test de Crochetage Difficile (–20%)** permet d'ouvrir le coffre et de révéler 20 co, deux pierres précieuses valant 10 co chacune, et un fouet à manche d'ivoire d'une valeur de 23 co.

~ THRAKK ~ MAÎTRE DES CHEFS DE MEUTE

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
47%	35%	42%	43%	55%	27%	39%	32%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	15	4	4	5	0	0	0

Compétences : Commandement +20%, Connaissances générales (skavens) +10%, Déplacement silencieux, Dissimulation, Dressage +20%, Escalade, Esquive, Fouille, Intimidation, Langue (queekish), Natation, Perception +10%, Survie
Talents : Camouflage souterrain, Coups précis, Coups puissants, Maîtrise (armes paralysantes), Vision nocturne
Règles spéciales :
• *Maîtres fouettards :* les chefs de meute maîtrisent les rats-ogres, les rats géants et les autres créations du clan Moulder avec une efficacité sans pareille. Quand ils sont à la tête de telles meutes, ils bénéficient d'un bonus de +20% aux tests de Commandement et de Dressage sur les créatures concernées.
Armure : armure moyenne (gilet de mailles et casque)
Points d'armure : tête 2, bras 2, corps 2, jambes 0
Armes : arme à une main (épée)
• *Fouet de la dent de rat :* Thrakk a fabriqué ce fouet lui-même afin d'infliger plus de dégâts à chaque coup. Il a fixé des dents acérées à l'extrémité du fouet afin de déchirer la peau de ses victimes. Ce fouet inflige des dégâts égaux au BF–2 et non au BF–4.

10-11. Guerriers du clan

Ces cavernes abritent le gros de la troupe du clan Vechiare. Le clan compte un total de 60 guerriers des clans (cf. profil page 51), chacune des cavernes abritant trente d'entre eux. Un foyer creusé à même le sol permet de cuire la nourriture et des paillasses sont éparpillées par terre, là où dorment les skavens. Il y a bien peu de choses de valeur dans chaque salle. Un **test de Fouille** révèle environ 50 co de gemmes dans l'ensemble des pièces.

12. Laboratoires du clan Pestilens

Cette caverne dégage des fumées délétères dans le couloir qui mène à l'entrée. On trouve dans cette grotte quatre larges cuves remplies d'un liquide verdâtre. Les moines de la peste utilisent cette chambre pour créer des globes de vent toxique. Une étagère contenant deux douzaines de sphères de verre se dresse contre le mur nord-est.

Les moines de la peste utilisent la table située contre le mur nord pour produire des globes de vent toxique. Un diamant pointu (15 co) utilisé pour pratiquer des trous dans les sphères de verre est posé dans un berceau de laiton près d'un petit bloc de cire jaune sombre qui permet de sceller les globes une fois qu'ils sont remplis de gaz. Un four et un long tube de métal creux utilisé pour créer les globes de verre sont disposés près de la table.

Il y a 50% de chances que 5 moines de la peste (cf. profil page 53) soient en train de s'échiner à fabriquer leurs sinistres appareils.







13. Repaire des skavens du clan Pestilens

Cet antre répugnant sert de dortoir aux moines de la peste du clan. Contre le mur sud de cette pièce se trouve un petit autel fait d'os, et sur lequel repose le symbole en croix du Rat Cornu. On peut trouver ici 1d10 moines de la peste à tout moment (cf. profil page 53). Notez cependant que le clan n'en compte que 10 au total : vous devez donc déduire tout moine de la peste tué de ce nombre. Tous les moines de la peste rencontrés hurlent des invocations au Rat Cornu et attaquent. Il n'y a ici aucun objet de valeur.

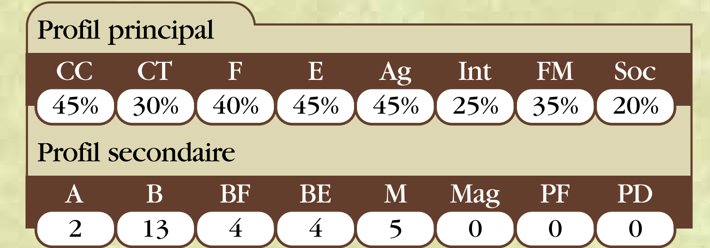
14. Rivière souterraine

Les eaux tourbillonnantes de cette rivière souterraine contiennent beaucoup de poissons livides. Les skavens boivent cette eau et attrapent parfois des poissons à l'aide de filets. À tout moment, 1d10 guerriers du clan (cf. profil page 51) grouillent dans les environs, occupés à boire, à jeter les ordures ou à pêcher. Ils attaquent les PJ dès qu'ils les voient.

15. Gardes du prophète

Cette pièce répugnante et vide abrite la garde d'élite qui sert le Prophète Gris. Groupés autour de feux fumants, on y trouve trois groupes de cinq gardes du prophète skavens, pour un total de 15 guerriers. Si le Prophète Gris est menacé, ils réagissent en 2 rounds. Sinon, ils aboient un avertissement à l'attention de leur maître et attaquent tous les intrus qui ne sont pas des skavens.

~ GARDES DU PROPHÈTE SKAVENS ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
45%	30%	40%	45%	45%	25%	35%	20%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	13	4	4	5	0	0	0

Compétences : Commandement, Connaissances générales (skavens) +10%, Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Esquive, Langue (queekish), Natation, Perception, Survie
Talents : Camouflage souterrain, Coups puissants, Maîtrise (armes lourdes, lance-pierres), Vision nocturne
Armure : armure moyenne (manteau de mailles à manches et casque)
Points d'Armure : tête 2, bras 2, corps 2, jambes 0
Armes : arme à une main (épée), arme à deux mains (hallebarde), fronde

16. Chambre du Prophète Gris

Farquan passe le plus clair de son temps dans cette chambre à étudier des livres antiques, à prier le Rat Cornu et à s'efforcer de découvrir un moyen d'anéantir son ennemi juré, le sorcier Skreet. Son squig-rat Skarl est assis à l'entrée de la pièce, à l'intérieur, le protégeant contre les intrus. Une bibliothèque, un petit bureau encombré de papiers et une paillasse rembourrée sont situés le long du mur sud-est de la grotte.

Un autel dédié au Rat Cornu et une estrade surélevée entourant la large ouverture d'une fosse dominent le coin nord-est de la pièce. La fosse fait 15 mètres de profondeur et ses parois sont lisses. Son rebord est maculé de sang provenant des nombreux sacrifices de Farquan. Reportez-vous à la description du **point 19** pour découvrir ce qui vit au fond de la fosse.

Si les PJ attaquent Farquan ici, il pousse un terrible couinement, alertant les gardes du prophète attendant au **point 15**. Durant le même round, Skarl (cf. profil page 50) se précipite pour s'interposer entre les PJ et son maître. Pendant ce temps, Farquan recule pour se mettre en lieu sûr et avale un fragment de malepierre avant de faire appel aux sombres pouvoirs de son maître et de déchaîner ses



ignobles sorts. Si les choses tournent mal pour lui et que sa mort semble inévitable, il se jette dans la fosse, offrant un dernier sacrifice au Rat Cornu dans l'espoir que ses assaillants le suivront et courront à leur mort dans les cavernes du niveau inférieur.

Les personnages peuvent détecter la porte secrète située à l'extrémité sud de la salle en réussissant un **test de Perception Très difficile (–30%)**.

17. Enclos sacrificiels

Le Prophète Gris retient ses captifs dans cette pièce avant de les sacrifier au Rat Cornu. Des barres de fer en bloquent l'entrée, munies en leur centre d'une porte verrouillée que l'on peut ouvrir en réussissant un **test de Crochetage Assez difficile (–10%)**. La seule clef appartient au Prophète Gris. À tout moment, on y trouve 1d10–1 prisonniers. Vous pouvez faire dans la mixité raciale, mais la plupart devraient être des nains, des humains ou des skavens. Si vous envisagez d'utiliser Karak Azgal dans une campagne, cet endroit est idéal pour mettre en scène un PNJ important.

18. Salle au trésor

Cette pièce contient le trésor du clan. Si les aventuriers viennent ici pour trouver une relique ou un héritage, c'est là qu'ils devraient le découvrir. Dans cette caverne, par ailleurs tout à fait ordinaire, se trouvent quatre coffres. Tous sont verrouillés et il faut réussir des **tests de Crochetage Très difficiles (–30%)** pour les ouvrir. Les coffres contiennent respectivement 55 co, 120 co, 51 co et 105 co. Dans une cache secrète pratiquée dans le sol, que l'on peut détecter en réussissant un **test de Perception Difficile (–20%)**, se trouvent 2d10 pierres précieuses valant chacune 2d10 co.

19. L'antre du rat-démon

Le puits sacrificiel qui descend de 15 mètres à partir du repaire du Prophète Gris s'ouvre sur une large salle jonchée d'ossements et de débris. Cette caverne et le réseau de passages l'entourant abritent un rejeton du chaos engendré par le Rat Cornu lui-même. Le démon se







nourrit des sacrifices offerts par le Prophète Gris, et en retour, il alimente les sorts de ce dernier. Ceux qui descendent imprudemment dans le puits, de leur propre chef ou non, se retrouveront confrontés à cette abomination. Le rat-démon attaque immédiatement, usant de sa connaissance des cavernes pour piéger ses victimes.

~ RAT-DÉMON ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
71%	25%	52%	48%	60%	30%	56%	9%

Profil secondaire

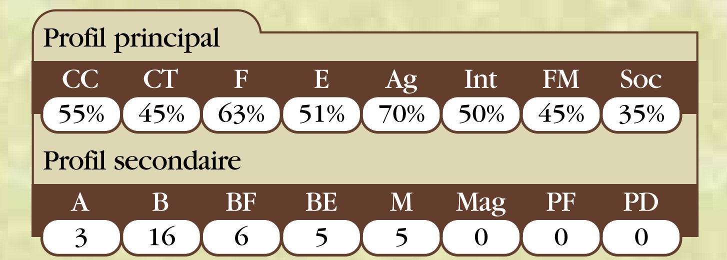
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	17	5	4	5	0	0	0

Compétences : Esquive, Intimidation, Langage mystique (démoniaque), Langue (langage sombre, queekish), Perception
Talents : Ambidextre, Armes naturelles, Aura démoniaque, Coups puissants, Effrayant, Sans peur, Vision nocturne
Règles spéciales :
• *Mutations* : aspect bestial, cornes, fourrure épaisse, griffes, jambes d'animal, queue épineuse
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 1, bras 1, corps 1, jambes 1
Armes : cornes, griffes et queue

LE CLAN SKREET

Le clan Skreet a établi ses quartiers dans les anciennes forges naines de Karak Azgal au **niveau six**. Bien que les nains soient partis depuis longtemps, une rivière de lave issue des profondeurs de la montagne alimente encore aujourd'hui en chaleur les forges. Depuis ce lieu, le sorcier Skreet utilise ses méthodes du clan Skryre pour créer des armes alimentées par la malepierre. Son clan est modeste, mais ses membres disposent d'un repaire très facilement défendable et de puissantes armes pour leur permettre de survivre.

LE TECHNOMAGE SKREET DU CLAN SKRYRE


Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
55%	45%	63%	51%	70%	50%	45%	35%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	16	6	5	5	0	0	0

Compétences : Commandement, Connaissances générales (skavens) +20%, Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade +10%, Esquive, Évaluation, Intimidation, Langue (gobelinoïde, queekish, reikspiel), Natation, Perception +10%, Survie +10%
Talents : Camouflage souterrain, Coups puissants, Maîtrise (armes mécaniques, armes à poudre, lance-pierres), Parade éclair, Résistance accrue, Sur ses gardes, Vision nocturne
Armure :
• *Armure de mailles à malepierre :* Skreet a imprégné son manteau de mailles à manches et sa cagoule de mailles du pouvoir de la malepierre, ce qui leur donne une luminescence verdâtre. La malepierre améliore la protection de l'armure de +2 sur toutes les localisations. En dehors des skavens, quiconque touche l'armure doit réussir un **test de Force Mentale Difficile (–20%)** sous peine de gagner une mutation du Chaos.
Points d'Armure : tête 4, bras 4, corps 4, jambes 0
Armes :
• *Pistolets à malepierre personnalisés* : Skreet a conçu ces deux pistolets lui-même afin de tirer des balles imprégnées du pouvoir de la malepierre. Ils sont considérés comme des armes à poudre ayant une valeur de dégâts 5 et une portée 12/24. Leur rechargement prend 2 rounds complets. Ces armes ont par ailleurs l'attribut peu fiable.
• *Lance foudroyante à malepierre :* Skreet a construit cette lance à partir de fer météorique qu'il a trouvé dans les forges naines. Elle dispose d'un petit générateur alimenté en malepierre à une extrémité, lequel crée une charge de foudre impie. Quand on touche l'adversaire avec, la lance se décharge et inflige un coup supplémentaire d'une valeur de dégâts de 4. La lance met un round entier à se recharger, mais Skreet peut s'en servir pour attaquer normalement pendant ce temps. Cette arme a l'attribut expérimentale et le générateur la ralentit, ce qui lui fait perdre l'attribut rapide.

Skreet était jadis le conseiller et lieutenant du Prophète Gris Farquan, mais également un membre de confiance du clan Vechiare. Quand il apprit que le seigneur de la guerre orque Gorgal était tombé sur les restes d'une météorite remplie de malepierre, il implora Farquan d'attaquer les peaux-vertes et de s'emparer de la roche. L'idée venant d'un subordonné, le Prophète Gris refusa d'envisager l'attaque, affirmant que le clan disposait déjà d'une réserve suffisante de malepierre.

Skreet, bien plus intelligent que le Prophète Gris, vit dans la réserve de malepierre un moyen de gagner le respect et le pouvoir qu'il méritait, et il se glissa hors de son repaire à la recherche des peaux-vertes. Au départ, les orques n'étaient pas disposés à faire affaire, et ils essayèrent de tuer l'ambitieux skaven, mais Skreet promit aux créatures des armes puissantes alimentées par la malepierre, une promesse qu'il n'entendait nullement tenir. Gorlag, qui n'était pas célèbre pour son génie, accepta en prévoyant secrètement d'assassiner le skaven une fois les armes acquises. Une fois ce marché passé, Skreet retourna parmi les siens, rassembla ses fidèles compagnons et s'en fut avec de la malepierre et des provisions, ce qui provoqua la rage du Prophète Gris et lui valut son inimitié éternelle. Dans leur fuite, Skreet et ses renégats s'installèrent dans les anciennes forges naines où ils travaillent d'arrache-pied à la construction de terribles armes de guerre.

Skreet est coléreux et despotique, exigeant une obéissance absolue de la part des membres de son clan. Il charge ses serviteurs de jeter tous ceux qui osent lui désobéir dans la lave. C'est un paranoïaque, craignant en permanence que Farquan ne vienne le chercher ou que le seigneur de guerre ne se lasse de leur arrangement et ne tente de le terrasser, et il fait donc constamment garder les entrées de son domaine. Sa force est augmentée par la malepierre grâce à des implants placés dans ses bras et qu'il a conçus lui-même. Des barres de métal placées dans chaque bras sont reliées à un petit générateur à malepierre situé sur son dos et qui lui confère un bonus de +20% en Force (déjà inclus dans son profil).

A. Salle de la lave

Cette salle apparaît dans la petite carte encadrée du plan ci-contre, le « A » indiquant l'endroit où les personnages arrivent. Le haut de cette carte correspond au coin inférieur gauche de la carte principale.

Cette caverne mesure approximativement 44 mètres de large sur 68 mètres de long. Des îlots de roche se dressent à 10 mètres au-dessus du flot de lave qui rend l'atmosphère brûlante. Des ponts de cordes et de planches rudimentaires relient certains de ces îlots, créant une allée qui mène de l'autre côté de la caverne. Là, les skavens disposent de deux mitrailleuses ratlings (leur emplacement de départ est indiqué par des « M » sur la plan) pour défendre l'entrée de leur repaire.

Il y a toujours cinq skavens de garde à cet endroit, mais il leur arrive d'être distraits et ils ne sont pas toujours vigilants concernant les intrus. Si les personnages entrent dans cette zone, les skavens doivent











CORRESPOND AVEC LA CARTE CI-DESSOUS

A M M

P

M = MITRAILLEUSE RATLING

C

9 10

7 8

4 6 5

WF WF

COULÉE DE LAVE

WF WF

2

B

3

1

Repaire du Clan Skreet

1 CASE = 4 METRES

CORRESPOND AVEC LA CARTE CI-DESSUS








MITRAILLEUSE RATLING

Autre création tordue du clan Skryre, la mitrailleuse ratling est capable de tirer plusieurs balles à la fois, chacune imprégnée d'un minuscule fragment de malepierre. Le maniement de l'arme nécessite deux servants skavens : l'un d'entre eux doit tenir le fût du canon tandis que l'autre tient le réceptacle métallique qui contient les munitions chargées de malepierre. Un tuyau de métal flexible relie les munitions au canon, de telle manière que les skavens doivent toujours se tenir l'un à côté de l'autre pour ne pas être forcés de laisser tomber l'arme. Il est impossible de manier l'arme seul, car le skaven qui tient le réservoir doit manipuler un interrupteur pour contrôler le flux des munitions.

La mitrailleuse ratling fonctionne comme un tromblon, car elle projette une rafale de balles qui couvre une zone de 2 mètres de large et s'étend jusqu'à sa limite de portée, qui est de 32 mètres. La principale différence par rapport au tromblon, c'est que l'arme n'a pas besoin d'être rechargée. Elle peut tirer en continu jusqu'à ce qu'elle s'enraye ou épuise ses munitions (25 balles). Il n'y a donc pas de temps de rechargement. Quiconque est pris dans la rafale doit réussir un **test d'Agilité** sous peine de subir les dégâts. Gardez à l'esprit le fait qu'un **test d'Agilité** manqué dans la salle de la lave peut signifier que le personnage risque de tomber.

MITRAILLEUSE DES HOMMES-RATS

Groupe d'armes	Dégâts	Portée	Rechargement	Attributs
Armes mécaniques	3	32	Gratuit	Expérimentale, mitraille

LANCE-FEU À MALEPIERRE

Cette création diabolique du clan Skryre projette des gouttes de malepierre liquéfiée. Le maniement de l'arme nécessite deux servants skavens, un pour porter le tonneau contenant la mixture de malepierre liquéfiée, et l'autre pour diriger le jet et faire feu. Par conséquent, les skavens agissent en équipe et doivent toujours rester près l'un de l'autre pour éviter d'avoir à laisser tomber l'arme.

Pour faire feu, le skaven choisit une case située dans la portée maximale de l'arme (24 mètres) et effectue un **test de Capacité de Tir**. En cas de succès, placez la pointe du gabarit de flammes sur cette case, en le faisant partir de l'arme. Quiconque est touché par le gabarit doit réussir un **test d'Agilité** pour éviter de subir un coup d'une valeur de dégâts de 5 ne tenant pas compte de l'armure. Au round suivant, le joueur doit réussir un autre **test d'Agilité** sous peine de prendre feu. Reportez-vous à la page 136 du livre de règles de *WJDR* pour plus de détails. Si le tir est manqué, lancez 1d10. Sur un résultat de 1, l'arme n'a pas fait feu durant ce tour à cause d'un dysfonctionnement, mais elle pourra tirer au tour prochain. Si le résultat est 10, le lance-feu est bloqué et ne tirera plus avant qu'un **test de Connaissances académiques (ingénierie)** ne soit réussi. Sur un résultat de 2 à 9, référez-vous à la table ci-dessous pour déterminer la direction de l'échec, et lancez un autre d10 pour déterminer à quelle distance (en mètres) de sa cible d'origine vous devez poser le gabarit de flammes.

LANCE-FEU SKAVEN

Groupe d'armes	Dégâts	Portée	Rechargement	Attributs
Armes mécaniques	5	12/24	Demi-action	Expérimentale

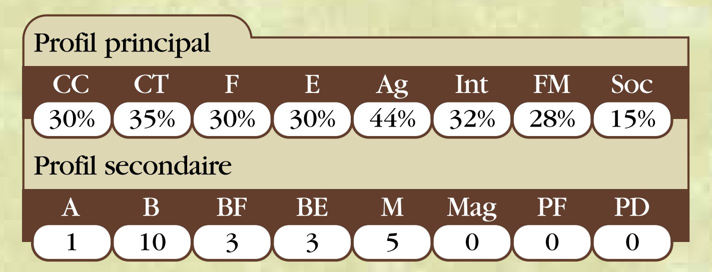
ÉCHECS DES LANCERS DE LANCES-FEU SKAVEN

2	3	4
5	Cible	6
7	8	9

réussir un **test de Perception Assez difficile (–10%)** pour les remarquer. En cas de succès, quatre skavens ramassent immédiatement les mitrailleuses ratlings, se mettent à couvert aux endroits marqués d'un « M » sur la carte et tirent sur les aventuriers dès que ceux-ci arrivent à portée. Le cinquième skaven remonte le long du pont de corde marqué d'un « P » et le retire de manière à ce que les personnages ne puissent pas l'utiliser. Cela lui prend une action complète. Ensuite, il court vers le **point 1** pour avertir le clan de la présence d'intrus.

Les îlots de pierre sont glissants, si bien qu'y sauter ou y courir nécessite un **test d'Agilité Assez difficile (–10%)** sous peine de glisser par-dessus bord. Un personnage qui glisse peut éviter une mort certaine en réussissant un **test de Force Assez difficile (–10%)**, ce qui lui permet de se raccrocher au bord avant de tomber dans la lave en contrebas.

~ TIRAILLEURS DU CLAN SKRYRE ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
30%	35%	30%	30%	44%	32%	28%	15%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	10	3	3	5	0	0	0

Compétences : Connaissances académiques (ingénierie), Connaissances générales (skavens) +10%, Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Langue (queekish), Natation, Perception, Survie
Talents : Camouflage souterrain, Maître artilleur, Maîtrise (armes mécaniques, armes à poudre), Rechargement rapide, Vision nocturne
Armure : armure légère (gilet de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main, 2 pistolets à malepierre

B. Faux sanctuaire

C'était là l'entrée principale des forges naines du temps de la splendeur de Karak Azgal. Les skavens voyaient là le point faible de leurs défenses, et Skreet ordonna donc la construction d'une porte secrète destinée à masquer l'entrée. Une statue de nain fut traînée ici dans ce but. Les skavens ont jeté toutes sortes de vieilleries et de débris dans la pièce pour qu'elle ait l'air abandonnée.

Un test de **Connaissances académiques (religion)** ou de **Connaissances générales (nains) Assez facile (+10%)** révèle que la statue est celle de Grungni, le dieu nain des mineurs et des artisans. Un **test de Fouille Assez difficile (–10%)** révèle la porte qui s'ouvre vers l'intérieur et qui est dissimulée derrière la statue. En poussant la statue vers la droite, on accède à la porte. Les skavens ont construit le piège indiqué par un « P » entouré sur la carte, juste au cas où un intrus trouverait leur porte secrète. Un **test de Perception Assez difficile (–10%)** réussi permet de découvrir de petits trous dans les murs ainsi qu'une plaque de pression au sol, révélant la présence du piège. Si le piège est déclenché, quatre fléchettes surgissent de chacun des murs, ce qui force chaque personnage présent dans la zone à effectuer un **test d'Agilité Assez difficile (–10%)** pour éviter de subir un coup d'une valeur de dégâts de 4. Le piège peut être désamorcé en réussissant un **test de Crochetage Assez difficile (–10%)**. Les fléchettes ont été enduites de fumet de manticore (cf. *WJDR* page 122).

C. Puits d'approvisionnement

Les nains utilisaient cette large caverne pour faire descendre le minerai et les provisions dans les forges. On trouve quatre conduits disposés le long du mur du fond de la salle. Des rails de fer mènent à chacun d'entre eux, afin de pouvoir y conduire le wagonnet de mine indiqué sur la carte. Les quatre rails convergent pour mener en direction d'une herse à l'extrémité sud de la pièce. Au carrefour des voies, un levier permet de choisir la direction du wagonnet. Celui-ci est vide, mais il fonctionne toujours et peut être poussé le long des voies en réussissant un **test de Force Assez facile (+10%)**. Une fois

le wagonnet en mouvement, le passage en direction du sud est en légère pente et le véhicule prend de la vitesse. Il dispose d'un frein à main destiné à le ralentir si nécessaire. Un autre levier disposé devant les portes des **points 7** et **8** peut être manipulé pour faire partir le wagonnet dans une direction ou l'autre. La herse est verrouillée et les contrôles sont situés de l'autre côté du couloir. Elle peut encore être forcée à l'aide d'un **test de Force Difficile (–20%)**.

Le puits situé à l'extrême droite est le seul qui dispose encore d'un ascenseur nain en état de fonctionnement. Reportez-vous à la **zone B: monte-charge**, page 66 pour obtenir une description du fonctionnement de ces ascenseurs. On peut escalader le puits des autres ascenseurs à l'aide d'un **test d'Escalade Assez difficile (–10%)**. Vous pouvez utiliser ces puits pour relier l'antre des skavens à d'autres sections des ruines, situées au-dessus ou en dessous.

Skreet est conscient du danger d'infiltration qui plane ici et il a placé là un gardien très spécial pour protéger cette section de son repaire. Peu après avoir quitté le clan Vechiare, lui et ses hommes sont tombés sur une manticore blessée et proche de la mort. Conscients de l'intérêt de se faire une alliée de la créature, ils l'ont traînée dans les forges. Avec l'aide de trois chefs de meute qui avaient quitté leur ancien clan, ils l'ont soignée et guérie. La créature vit désormais dans cette salle et les skavens la satisfont en la nourrissant quotidiennement de prisonniers capturés ou de tout ce qu'ils trouvent dans les profondeurs pour apaiser sa faim. La créature ne peut plus voler et se déplace très lentement pour un spécimen de sa race à cause des blessures qu'elle a subies.

~ MANTICORE ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
54%	0%	55%	67%	48%	16%	43%	15%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
4	38	5	6	4	0	0	0

Compétences: Perception +10%
Talents: Armes naturelles, Coups précis, Coups puissants, Terrifiant, Vision nocturne, Vol, Volonté de fer

Règles spéciales:
• *Mutations du Chaos*: peau coriace, puanteur
Armure: aucune
Points d'Armure: tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes: griffes et dents

1. Caserne des tirailleurs

Cette petite pièce sert de quartiers d'habitation à 10 tirailleurs skavens (cf. profil page 58). Ils servent par équipe de cinq à garder l'entrée du repaire des skavens par la salle de la lave. Il y aura toujours au moins cinq skavens ici à moins qu'ils n'aient été appelés pour aider à défendre le repaire contre une attaque. Ils dorment sur 10 paillasses de fourrure étalées dans la chambre. Une odeur pestilentielle règne en ce lieu. Si quelqu'un est capable de supporter la puanteur assez longtemps pour fouiller les lieux, un **test de Fouille Assez difficile (–10%)** révèle un total de 1d10 gemmes valant 1d10 co chacune.

2. Entrepôt de munitions

Les tirailleurs qui gardent la salle de la lave utilisent cette pièce pour stocker les munitions de leurs mitrailleuses. Des étagères posées contre les murs abritent un total de six containers pleins de balles imprégnées de malepierre. Une mitrailleuse repose sur une table au centre de la pièce. La relier à un container de munitions nécessite un **test de Connaissances académiques (ingénierie) Difficile (–20%)**. Reportez-vous à la page 58 pour plus de détails concernant cette arme.

3. La chambre de feu

En descendant le couloir des **points 1** et **2** ou en ouvrant les portes situées après le piège du **point B**, on libère une vague de chaleur issue de la lave qui parcourt cette salle. Les murs et le sol de cette pièce, ainsi que le plafond en voûte circulaire situé à 12 mètres de hauteur, sont gravés de runes oranges et luminescentes. Un **test de Connaissances académiques (runes) Difficile (–20%)** révèle qu'il s'agit de puissantes runes protectrices conçues pour immuniser la salle contre les effets de la chaleur et du débordement de la lave.

Aux coins sud-ouest et sud-est de la pièce se tiennent d'énormes statues de bronze de 10 mètres de haut représentant de puissants nains, l'un portant un marteau et l'autre aiguisant la lame d'une hache. Un **test de Connaissances académiques (religion)** ou de **Connaissances générales (nains) Assez facile (+10%)** révèle qu'il s'agit de deux manifestations différentes du dieu nain Grungni.

Les trois portes du nord de la salle mènent plus profondément à l'intérieur du repaire des skavens, mais on ne peut les atteindre qu'en traversant un des ponts qui enjambent la rivière de lave parcourant la salle. Quatre tirailleurs (cf. profil page 58) sont toujours en faction ici, de part et d'autre du pont principal, derrière des barricades indiquées par «LF» sur la carte. Ils portent des lance-feu skavens et attaquent tout intrus qui tente de traverser les ponts.

Quand les PJ pénètrent dans cette zone, ils tombent sur un échange entre les skavens et les orques. Le clan de Gorgal vient d'arriver, remorquant un tas de malepierre. C'est un dénommé Grott qui les attend, un assassin qui est le second de Skreet dans cette opération. Pour s'assurer que la transaction se fasse sans heurt, Grott dispose d'une équipe de skavens armés de lance-feu et de cinq tirailleurs (cf. profil page 58) prêts à bondir si les orques se montrent impertinents. Les tirailleurs ont cinq pistolets à malepierre piégés, tous conçus pour exploser quand l'utilisateur appuie sur la gâchette. Skreet sait que Gorgal sera le premier à tester les armes, et tuer le seigneur de guerre jettera la confusion parmi les orques qui rivaliseront pour prendre sa place.

Si les PJ n'interviennent pas, le marché se déroule comme prévu, les tirailleurs échangeant les armes contre le minerai nocif, et les deux partis se retirant lentement et prudemment, chacun pensant qu'il a berné l'autre. Une fois qu'ils ont la malepierre, les tirailleurs poussent le wagonnet plein de cette substance vers le **point 6**. Si les PJ attaquent, les orques s'emparent des pistolets, abandonnant la malepierre derrière eux et fuyant par le tunnel. Pendant ce temps, l'équipe munie de lance-feu tire pour arroser autant de PJ que possible. Trois tirailleurs dirigés par Grott se précipitent pour affronter au corps à corps les personnages qui n'ont pas été pris dans les flammes impies, tandis que les deux qui restent s'efforcent d'emporter la malepierre au **point 6**. Skreet ordonne pendant ce temps à ses subordonnés situés dans cette pièce de rejoindre Grott pour anéantir les intrus. Skreet les couvre avec ses pistolets à malepierre jusqu'à ce que les PJ s'approchent de sa position, auquel cas il se jette dans la machine décrite au **point 6.**



~ GROTT, ASSASSIN DU CLAN ESHIN ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
53%	61%	40%	53%	73%	36%	35%	15%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	15	4	5	6	0	0	0

Compétences : Commandement, Connaissances générales (skavens) +20%, Déplacement silencieux +20%, Dissimulation +20%, Escalade +10%, Esquive +10%, Filature, Langue (gobelinoïde, queekish), Natation, Orientation +10%, Perception +20%, Pistage, Préparation de poisons +10%, Survie
Talents : Adresse au tir, Camouflage rural, Camouflage souterrain, Course à pied, Maîtrise (armes de jet, lance-pierres), Parade éclair, Rechargement rapide, Sens de l'orientation, Sur ses gardes, Tir de précision, Vision nocturne
Armure : armure moyenne (gilet de mailles)
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 2, jambes 0
Armes : 2 armes à une main (épées), étoiles de jet
Dotations : clefs de sa chambre, de son coffre et du **point 6** ; poison (fumet de manticore, bile-de-nain)

~ ORQUES ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
35%	35%	35%	45%	25%	25%	30%	20%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	4	4	0	0	0

Compétences : Connaissances générales (peaux-vertes) +10%, Escalade, Intimidation, Langue (gobelinoïde), Natation, Perception, Survie, Torture
Talents : Combat de rue, Coups puissants, Menaçant, Vision nocturne
Règles spéciales : animosité, kikoup (cf. page 228 de *WJDR*)
Armure : armure moyenne (gilet de mailles, veste de cuir, calotte de cuir)
Points d'Armure : tête 1, bras 1, corps 3, jambes 0
Armes : kikoup, arc, bouclier

4. L'antre de Grott

La porte de cette pièce est fermée à clef et il faut réussir un **test de Crochetage Assez difficile (–10%)** pour l'ouvrir. Grott, l'assassin skaven, vit ici. Il utilise la forge située au coin nord-est pour chauffer la pièce. Une table comportant divers bols, un mortier et un pilon apparaît près des étagères qui ornent le mur nord. Les étagères contiennent des récipients pleins de poison : 5 de fumet de manticore et 10 de bile-de-nain. Son lit est composé d'un tas de fourrures placées le long du mur ouest de la pièce. Il y a un coffre verrouillé au coin sud-est de la pièce. Le coffre est piégé avec du fumet de manticore. Quiconque tente d'en crocheter la serrure doit réussir un **test d'Agilité Difficile (–20%)** sous peine d'être piqué par une aiguille subtilement placée. Un **test de Fouille Difficile (–20%)** révèle le piège, ce qui permet de l'éviter facilement. Un **test de Crochetage Difficile (–20%)** permet d'ouvrir le coffre et de découvrir ce qui suit : un bracelet en or (24 co), un anneau d'argent incrusté de pierres précieuses (120 co), deux diamants bruts (250 co chacun) et un livre relié en cuir et écrit en queekish, dont le titre est *Comment tuer les Choses-hommes* (750 co auprès d'un amateur de ce genre d'écrits). Si Grott n'est pas mort, il y a 25% de chances de le rencontrer ici.

5. Caserne des tirailleurs

Dix tirailleurs skavens habitent dans cette chambre quand ils ne sont pas de faction autre part dans les forges. Des paillasses de fourrure sales et des détritus sont éparpillés dans la pièce. Une gamelle pleine

d'un liquide vert, puant et dégoûtant, est suspendue à un trépied placé au-dessus de l'ancienne forge située au coin nord-ouest. Un **test de Fouille Assez difficile (–10%)** révèle toute une variété de babioles enfouies dans les paillasses, de bracelets à de petites gemmes (valeur totale de 250 co). À moins qu'ils n'aient été tués autre part, il y a là cinq tirailleurs (cf. profil page 58) quand les joueurs arrivent.

6. La machine infernale

La porte qui s'ouvre sur cette pièce est fermée à clef et il faut réussir un **test de Crochetage Difficile (–20%)** pour l'ouvrir. Toute la partie nord de la pièce est ouverte, donnant sur la rivière de lave qui coule ici. Il fait extrêmement chaud dans cette salle, ce qui augmente d'un cran la difficulté de tous les tests. Un pont enjambe la rivière et mène au couloir situé au-delà. Contre le mur ouest se trouve une étrange machine composée de grandes sphères de métal reliées par des tubes et des câbles. Elle projette une écœurante lumière verte dans la pièce en crépitant d'une énergie impie. Sur le sol, devant l'appareil, se trouve une cage de fer reliée à la machine par un gros câble noir. Un casier de métal rempli de malepierre luminescente se trouve à l'extrémité sud de la machine.

Cinq tirailleurs (cf. profil page 58) entretiennent la machine, tournant des vis, vérifiant des connexions et surveillant les jauges. Skreet en personne (cf. profil page 56) est là 50% du temps, gardant un œil vigilant sur le travail de ses subordonnés, dirigeant leurs efforts au moyen d'ordres secs et marqués d'impatience.

Skreet a construit cette machine pour exploiter le pouvoir de la malepierre, afin de créer un super guerrier skaven. L'idée lui est venue à l'esprit en observant certains de ses congénères du clan Moulder travaillant sur un rat-ogre. Au lieu de créer un hybride entre un skaven et une autre race, pourquoi ne pas créer un skaven imprégné du pouvoir de la malepierre ? Jusqu'ici, tous les sujets de ses expériences sont morts, mais il reste persuadé qu'il réussira bientôt.

S'il est acculé, Skreet utilise la machine sur lui, sautant dans la cage et poussant l'interrupteur qui se trouve à côté. Une énergie verte et aveuglante la remplit, Skreet hurlant d'agonie tandis que la machine commence à le transformer. Tenter de l'attaquer tandis qu'il est dans la cage est dangereux à cause des arcs d'énergie infligeant un coup d'une valeur de dégâts de 5 sans tenir compte de l'armure. Les PJ peuvent essayer de détruire la machine elle-même. Dans ce cas, les composants de métal ont une Endurance de 8 et 15 points de Blessures. Les câbles se coupent facilement, car ils ont une Endurance de 3 et 3 points de Blessures. Si l'une ou l'autre des attaques réussit, la machine explose en 2 rounds, infligeant un coup d'une valeur de dégâts de 8 ne tenant pas compte de l'armure à tous ceux qui sont dans la pièce. Skreet se transforme en une véritable abomination après 2 rounds. D'abord, ses os craquent en grandissant, faisant passer sa taille à un peu plus de 10 mètres. Physiquement, il devient impressionnant mais doit payer un lourd tribut en échange. La transformation fait voler son esprit en éclats. De plus, elle détruit son armure et l'énergie incinère le reste de son équipement. Utilisez la fiche suivante pour Skreet une fois qu'il est transformé. Sa seule pensée consiste à tuer tout ce qui bouge. Le nouveau Skreet attaque les skavens, les orques ou les PJ : cela n'a pas d'importance tant que le sang des vivants refroidit sa chair brûlante.

~ Skreet Transformé ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
75%	65%	83%	71%	90%	10%	45%	35%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	21	8	7	5	0	12	0

Compétences : Esquive
Talents : Armes naturelles, Coups puissants, Résistance accrue
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : griffes

7. Forge de pistolets à malepierre

Des rails mènent à cette pièce depuis le couloir. À l'intérieur se trouvent deux forges près du mur sud, alimentées en chaleur par la lave qui coule à côté. Une paire d'enclumes se trouve près des feux, chacune munie d'un marteau et d'une paire de pincettes. Sur une table située contre le mur ouest, on trouve un certain nombre de pistolets à malepierre, à diverses étapes de réparation. Il y a 50% de chances que deux tirailleurs skavens (cf. profil page 58) soient au travail ici quand les personnages arrivent. Si c'est le cas, ils combattent pendant 1 round avant de filer s'ils le peuvent.

8. Forges de malepierre liquéfiée

Skreet et ses tirailleurs du clan Skryre utilisent ces forges pour créer toutes sortes d'armes, des mitrailleuses et des lance-feu jusqu'à sa propre lance foudroyante à malepierre. L'installation est identique à celle du **point 7** en ce qui concerne les forges, les enclumes et les rails menant à l'intérieur, mais il y a bien plus de matériaux dans cette pièce, depuis un chargement de malepierre à un chaudron plein d'un mélange de malepierre liquéfiée en passant par les morceaux de tuyaux et de barres de métal. Il y a 50% de chances que deux tirailleurs (cf. profil page 58) soient ici au travail quand les personnages arrivent. Si c'est le cas, ils combattent pendant 1 round avant de filer s'ils le peuvent.

La malepierre liquide est une mixture très volatile. Si le chaudron est renversé ou qu'un sort incendiaire ou foudroyant est lancé près de lui, elle explose, infligeant un coup d'une valeur de dégâts de 8 à tous ceux qui sont présents dans la pièce, sans tenir compte de l'armure.

9. Caserne

La puanteur est répugnante dans cette salle à cause des 15 skavens qui y vivent. Leurs paillasses sont éparpillées au hasard dans toute la pièce. Un **test de Fouille Assez difficile (–10%)** permet de découvrir des pierres précieuses d'une valeur totale de 75 co. Les trois chefs de meute qui s'occupent de la manticore du **point C** vivent aussi ici, ainsi que les quatre tirailleurs qui travaillent aux forges des **points 7** et **8**. Les huit skavens qui restent sont des guerriers des clans qui sont partis en même temps que Skreet du clan Vechiare. Reportez-vous aux points indiqués pour leurs fiches. Selon les événements survenus dans ces terriers, certains des habitants de ce lieu peuvent être présents.

10. Quartiers de Skreet

La porte de cette pièce est fermée à clef et peut être ouverte en réussissant un **test de Crochetage Difficile (–20%)**. Les appartements de Skreet sont bien tenus et le sol est orné de très belles ciselures représentant un marteau frappant une enclume. Un grand lit de fourrures est disposé près du mur est, avec un coffre à son pied. Une longue table couverte de papiers, de parchemins et de livres est située face au mur nord, avec une chaise devant elle. Les objets situés sur le bureau sont les écrits de Skreet et concernent son grand projet du **point 6.** Ils sont écrits en queekish, mais même si quelqu'un est capable de les traduire, ils sont confus et il est difficile de les suivre car l'homme-rat est assez dérangé. Un **test d'Intelligence Très difficile (–30%)** ou un **test de Connaissances académiques (ingénierie) Difficile (–20%)** révèle que ce sont les plans d'une machine démente conçue pour exploiter l'énergie de la malepierre. Si les joueurs on déjà vu la machine du **point 6**, ils sauront immédiatement ce que décrivent ces notes. Si les personnages n'ont pas encore rencontré et abattu Skreet, il est ici quand ils arrivent. Il appelle immédiatement de l'aide du **point 9** et attaque à l'aide de sa lance foudroyante à malepierre. Skreet combat jusqu'à la mort car il n'a nulle part où s'enfuir.

Le coffre est verrouillé et peut être ouvert en réussissant un **test de Crochetage Difficile (–20%)**. À l'intérieur, se trouvent 500 des lingots d'or que les nains utilisaient comme monnaie à Karak Azgal, chacun valant 5 co. On y trouve également un collier incrusté de pierreries (180 co). Enfin, le coffre contient un marteau de guerre nain magique. Un **test de Connaissances générales (runes) Assez difficile (–10%)** permet de traduire les runes du marteau. « Moi, Starni, ai forgé ce marteau pour Thori, fils du thane ». La tête du marteau comporte une rune de Fureur. Il faut réussir un **test de Force Mentale Difficile (–20%)** pour soulever le marteau. S'il est utilisé au combat, il augmente la caractéristique d'Attaques de son porteur de +1, pour un maximum de 3.

– CHAPITRE VI –
LES PANTINS DU TRÉPAS

Rares sont les lieux ayant davantage côtoyé la mort que Karak Azgal. Avant que la forteresse ne finisse par être détruite, les nains avaient combattu les skavens, les orques et des créatures innommables des grottes et des mines de leur royaume. Le dragon causa encore plus de morts, son antre ayant attiré des chasseurs de trésor condamnés d'avance. Aujourd'hui, Karak Azgal peut ajouter à son macabre tribut une grande quantité d'aventuriers venus en explorer les profondeurs en quête de fortune ou de gloire, le nombre de ceux qui revoient un jour la surface restant très modeste.

C'est ainsi que de très nombreux morts-vivants se cachent dans ces vieilles ruines. La plupart sont des esprits plus ou moins inoffensifs tourmentés par une malédiction, une mission inachevée ou un cœur perverti, qui se lamentent sur leur sort, créant une troublante cacophonie de martyre éternel. Si vous disposez du *Bestiaire du Vieux Monde*, vous pouvez harceler les PJ d'apparitions, de fantômes et de poltergeists. Plus inquiétants, mais aussi moins courants, sont les revenants et les spectres qui rôdent dans les ruines à la recherche de quelque proie. On compte par ailleurs une multitude de morts animés et dénués de conscience, comme les zombies et les squelettes, qui errent dans la confusion la plus totale. Ces énergies nécromantiques attirent ce qui se fait de pire et les nécromanciens s'introduisent souvent dans ces ruines pour y mener d'odieuses expériences sur les âmes tourmentées, loin des regards indiscrets et des flammes puritaines des répurgateurs tant haïs.

Ce chapitre vous propose tout d'abord une courte rencontre mettant en scène des revenants. Vous pouvez la placer n'importe où dans les ruines. Puis, il se penche sur le cas d'un revenant tourmenté qui erre dans les environs. Il s'achève enfin par la présentation d'une puissante liche appelée Koros-dar Nael. Celle-ci a élu domicile dans la galerie des Ossements, une antique crypte naine située dans les entrailles des ruines.

OS ET REVENANTS

À l'époque de l'attaque des orques et des skavens, de nombreux guerriers nains luttèrent jusqu'à la mort pour défendre leurs demeures et leurs proches, alors même qu'ils se savaient condamnés. Certains de ces fiers combattants rôdent toujours dans les tunnels, animés par le simulacre de vie qui leur permet de protéger leur forteresse révérée contre les déprédations des étrangers.

Les nains de la famille Karmirson constituaient un tel groupe de guerriers. Refusant de fuir devant l'envahisseur, Karmir et ses deux fils, Damin et Drongli, emmenèrent leurs épouses dans un endroit sûr et jurèrent de combattre jusqu'à la mort plutôt que de capituler devant les skavens et les orques. Ils massacrèrent ce jour-là des dizaines de peaux-vertes et d'hommes-rats avant de tomber, mais leurs esprits n'atteignirent jamais le royaume des morts. Karmir et ses fils devinrent des revenants et protègent aujourd'hui encore les restes de leur famille.

Le site du baroud d'honneur de la famille Karmirson peut être placé à n'importe quel endroit des ruines abritant des vestiges de l'antique forteresse naine. Il est constitué de quatre chambres simples, détaillées ci-après (cf. carte page 63).






1. Herses d'entrée

Une herse rouillée bloque le passage vers un sinistre tunnel de 4 mètres de large et 12 de profondeur. Au bout de ce tunnel, une autre herse fermée empêche d'aller plus loin. Amoncelés à mi-chemin entre les deux herses se trouvent les restes desséchés de quelque malheureux. De chaque côté, on peut apercevoir des alcôves. L'ouverture de la première herse passe par un **test de Force**.

Le passage est piégé. Juste devant le cadavre se trouve une plaque qui se déclenche sous le poids de tout intrus. Un **test de Fouille Difficile (–20%)** réussi permettra de la localiser. Sans cela, les herses se referment violemment dès qu'une personne marche sur la plaque. Que les PJ déclenchent le piège ou non, deux revenants, un par alcôve, s'animent et attaquent les PJ dès qu'ils arrivent au niveau de la dépouille.

~ DAMIN ET DRONGLI ~ REVENANTS (NAINS)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
52%	28%	45%	45%	30%	25%	35%	20%

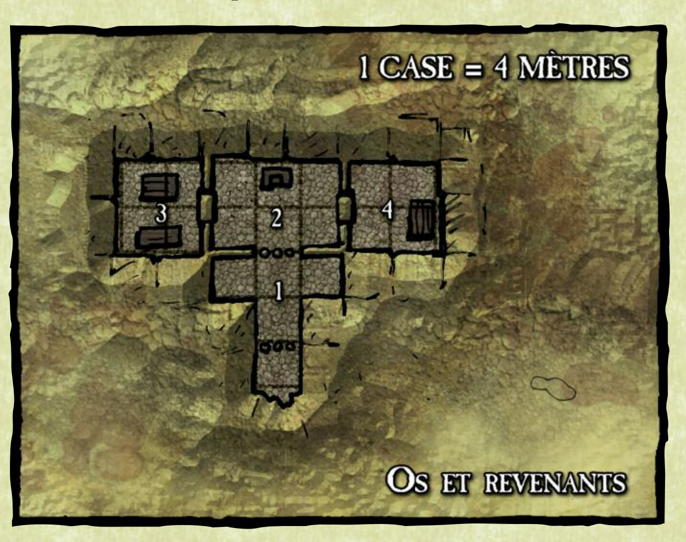
Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	15	4	4	3	0	0	0

Compétences : Esquive, Langue (classique, khazalid), Perception
Talents : Coups puissants, Effrayant, Maîtrise (armes lourdes), Mort-vivant, Vision nocturne
Règles spéciales :
• *Marteau à deux mains spectral* : les armes des revenants sont imprégnées du pouvoir de la mort. Entre les mains d'un revenant, cette arme fonctionne sur le même principe qu'une arme magique et inflige des dégâts égaux à son BF+2. De plus, quand le revenant inflige un coup critique, il effectue deux jets sur la **Table 6–2 : coups critiques** et tient compte du résultat le plus meurtrier. Entre les mains d'une autre créature, ce marteau n'équivaut qu'à une arme à deux mains.
Armure : armure moyenne (armure de mailles complète)
Points d'Armure : tête 3, bras 3, corps 3, jambes 3
Armes : marteau à deux mains spectral et bouclier

2. Le patriarche de la famille

La herse qui bloque l'entrée de cette pièce peut être ouverte au prix d'un **test de Force Assez difficile (–10%)**. Dans chaque coin de la salle se trouve une pile d'os et de crânes qui atteint la moitié de la hauteur de la pièce. Chacun des murs est et ouest présente une porte. La dépouille d'un nain est assise sur un fauteuil, face à la herse, une hache à deux mains sur les genoux. Le guerrier est vêtu d'une armure de mailles complète.



Le personnage qui trône n'est autre que Karmir, patriarche du clan Karmirson. Il reste parfaitement immobile et ignore les intrus, à moins que l'une des actions suivantes soit réalisée. S'il est attaqué, il se défend. Si on s'adresse à lui en khazalid, il répond normalement. Si un personnage quitte la **salle 3** ou **4** en emportant tout ou partie du trésor familial, il l'attaque aussitôt.

La conversation engagée avec Karmir apprendra aux PJ qu'il protège les vestiges de sa famille depuis la chute de la forteresse. Les os de ses ennemis vaincus sont empilés dans la chambre comme autant d'avertissements. Personne ne peut sortir de cette pièce vivant avec un bien appartenant à sa famille. Il ne sait rien au sujet de la forteresse car il n'a pas quitté le complexe depuis la déroute des nains. Si on lui demande, il révélera qu'il perçoit un esprit mort-vivant aussi puissant que maléfique au sein de la forteresse. Il s'agit d'une entité étrangère, mais il ne peut rien dire de plus.

~ KARMIR, REVENANT (NAIN) ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
65%	20%	52%	53%	35%	25%	35%	20%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	18	5	5	3	0	0	0

Compétences : Esquive, Langue (classique, khazalid), Perception
Talents : Coups puissants, Effrayant, Maîtrise (armes lourdes), Mort-vivant, Vision nocturne
Règles spéciales :
• *Marteau à deux mains spectral* : les armes des revenants sont imprégnées du pouvoir de la mort. Entre les mains d'un revenant, cette arme fonctionne sur le même principe qu'une arme magique et inflige des dégâts égaux à son BF+2. De plus, quand le revenant inflige un coup



critique, il effectue deux jets sur la **Table 6–2 : coups critiques** et tient compte du résultat le plus meurtrier. Entre les mains d'une autre créature, ce marteau n'équivaut qu'à une arme à deux mains.
Armure: armure moyenne (armure de mailles complète)
Points d'Armure: tête 3, bras 3, corps 3, jambes 3
Armes: marteau à deux mains spectral et bouclier
Dotations: Karmir porte un anneau en argent serti d'une opale, d'une valeur totale de 120 co.

3. Chambre funéraire

Cette salle est vide à l'exception de deux sarcophages de pierre, ouvragés avec amour pour refléter la beauté des défuntes, épouses respectives de Damin et Drongli. On trouve également une table en pierre entre les deux, sur laquelle repose une urne en or d'une valeur de 50 co.

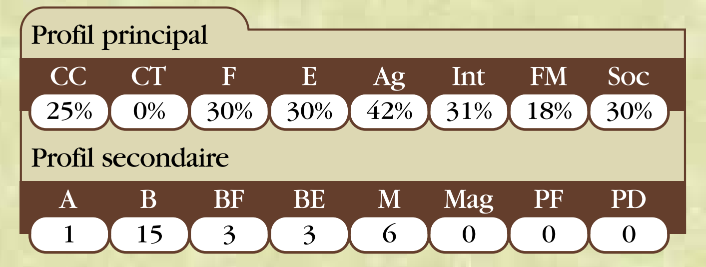
Des PJ irrévérencieux pourront forcer l'ouverture des sarcophages en réussissant des **tests de Force Difficiles (–20%)**. À l'intérieur, en dehors des restes décomposés des deux matrones naines, on trouve deux médaillons en argent représentant chacun un marteau frappant l'enclume. Leur valeur est de 100 co chacun.

4. Le fantôme de Doralina

Cette pièce renferme un unique sarcophage, méticuleusement sculpté pour représenter la naine qui se trouve à l'intérieur. En dehors de ce cercueil, la chambre est vide et recouverte d'une épaisse couche de poussière.

En réussissant un **test de Force Difficile (–20%)**, un PJ pourra ouvrir le sarcophage et découvrir la dépouille de Doralina, l'épouse de Karmir. Un collier serti de pierres (360 co) et une ceinture de disques d'or (100 co) sont les seuls autres objets notables. Si quelqu'un touche à l'un de ces deux joyaux, le fantôme de Doralina laisse échapper un gémissement et se manifeste, se dressant hors du corps. Il s'évanouit si les responsables lâchent l'objet, mais attaque dans le cas inverse. Si les PJ fuient, son époux de la **salle 2** les y attendra et le couple de morts-vivants luttera côte à côte pour exterminer les pilleurs de tombes. Doralina ne s'écartera cependant pas de plus de 36 mètres de son sarcophage.

~ DORALINA, FANTÔME (NAINE) ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
25%	0%	30%	30%	42%	31%	18%	30%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	15	3	3	6	0	0	0

Compétences: Commérage, Dissimulation +20%, Langue (khazalid), Perception +20%
Talents: Effrayant, Éthéré, Mort-vivant, Vision nocturne
Règles spéciales:
• *Contact effrayant*: le contact d'un fantôme n'inflige pas de dégâts aux créatures non éthérées, mais il force la cible à effectuer un nouveau **test de Peur**. Ce contact peut être esquivé, mais non paré. Le fantôme doit devenir visible pendant ce round pour utiliser ce pouvoir.
• *Invisible*: Doralina peut devenir invisible au prix d'une action gratuite. Tant qu'elle est invisible, elle ne peut être prise pour cible par une attaque à distance, y compris par un projectile magique. Comme les fantômes sont éthérés et silencieux, ils ne peuvent pas non plus être attaqués au corps à corps.
• *Lieu du décès*: Doralina ne peut pas s'éloigner à plus de 36 mètres du lieu où elle est morte (le site où se trouve sa dépouille) sans éprouver une compulsion liée à l'au-delà.
Armure: aucune
Points d'Armure: tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes: aucune

LA GALERIE DES OSSEMENTS

Les nains bâtirent la galerie des Ossements tel un lieu de repos éternel pour leurs défunts les plus respectés. Après avoir traversé l'Abîme des Aïeux en prenant le pont du Deuil, les familles portaient leurs morts aux prêtres de Grungni. S'ensuivait une cérémonie au temple, puis on descendait le corps dans un long puits avant de l'enterrer dans les tombeaux et cryptes des profondeurs.

Un invité inattendu



Koros-dar Nael, une liche elfe d'une puissance considérable, est désormais le maître des lieux. Son cœur, autrefois généreux, a été consumé par les énergies corrompues qu'il contrôle et qui alimentent aujourd'hui les feux de la haine qui le poussent à commettre de terribles atrocités au nom de la vengeance. Il œuvre avec ses laquais (un spectre du nom de Volkin et Grimald, un nécromancien retors) à l'élaboration d'une armée de morts-vivants qui lui permettra de ravir le contrôle de Karak Azgal aux nains et de s'en servir pour préparer l'invasion des autres forteresses naines. Du moins, l'espère-t-il.

~ KOROS-DAR NAEL, LICHE (ELFE) ~

Carrière: Seigneur sorcier (ex-Apprenti sorcier, ex-Compagnon sorcier, ex-Maître sorcier)
Race: liche (elfe)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
48%	56%	32%	40%	60%	73%	75%	51%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	19	3	4	5	4	8	0

Compétences: Commérage, Connaissances académiques (démonologie, histoire +10%, magie +20%, nécromancie +20%, religion +10%), Connaissances générales (elfes, Empire, Kislev, nains, Principautés Frontalières), Équitation, Focalisation +20%, Fouille, Intimidation +10%, Langage mystique (démoniaque, elfique mystique, magick), Langue (bretonnien, classique, eltharin, khazalid, kislevien, langage sombre, reikspiel, tiléen), Lire/écrire, Perception, Sens de la magie +20%
Talents: Acuité visuelle, Dur à cuire, Harmonie aethyrique, Magie commune (occulte), Magie mineure (*alarme magique*, *armure aethyrique*, *dissipation*, *manipulation distante*, *marche dans les airs*, *silence*), Magie noire, Mains agiles, Méditation, Mort-vivant, Projectile puissant, Résistance accrue, Sain d'esprit, Sang-froid, Sombre savoir (nécromancie), Terrifiant, Vision nocturne
Règles spéciales:
• *Regard hypnotique*: une liche est capable d'immobiliser ses adversaires d'un simple regard rougeoyant. Elle peut utiliser ce pouvoir contre une victime située dans un rayon de 6 mètres. Il s'agit d'une action complète. La victime peut résister en réussissant un **test de Force Mentale**. Sinon, elle est paralysée et considérée comme sans défense, si bien que toutes les attaques la visant réussissent automatiquement. La liche ne peut entreprendre d'autre action tant qu'elle hypnotise un adversaire, mais elle garde le contrôle des morts-vivants qui sont sous ses ordres.
• *Immunité contre les armes normales*: Les armes normales ne peuvent blesser une liche. Les sorts et les armes magiques infligent en revanche des dégâts normaux.
Armure: aucune
Points d'Armure: tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes: bâton de pouvoir
Dotations: beaux atours. Koro dispose de tous les ingrédients requis par les différents sorts du domaine de la Nécromancie.
Objets magiques:
• *Bâton de pouvoir*: il a fallu à Koros plusieurs décennies pour concevoir cet objet. Le bâton est fait de gromril pur, serti de gemmes, et coûterait au moins 5000 co s'il s'agissait d'une simple œuvre d'art. Au combat, il inflige des dégâts égaux à BF+2. Koros peut également s'en

servir pour puiser en *Dhar* afin d'alimenter ses sorts nécromantiques. Il ajoute alors +2 à ses jets d'incantation. Chaque fois qu'une personne qui n'est pas versée en magie noire tente d'utiliser le bâton, elle doit réussir un **test de Force Mentale** sous peine de recevoir 1 point de Folie.
• *Couronne de soumission funèbre* : cette couronne en or fut conçue par Koros dans le but de mieux mener les morts-vivants qu'il invoque. Tant qu'il porte la couronne, Koros peut contrôler un nombre de morts-vivants équivalent au double de sa valeur de Force Mentale, la portée de cette emprise étant de 7,5 km. Koros est capable d'entendre et de voir par le biais de ses sbires morts-vivants, qui peuvent également parler pour lui. La couronne a une valeur de 1 000 co pour l'or et les pierres précieuses dont elle est constituée. Chaque fois qu'une personne qui n'est pas versée en magie noire tente d'utiliser la couronne, elle doit réussir un **test de Force Mentale** sous peine de recevoir 2 points de Folie.



Koros est né il y a plusieurs siècles au sein d'une noble famille elfe, à l'époque de la guerre contre les nains. Apprenti d'un puissant sorcier servant dans l'armée du Roi Phénix, il fut témoin d'une tragédie qui vit les nains prendre l'armée elfique par surprise et la massacrer. Koros fut le seul survivant. À la suite de ce spectacle apocalyptique, Koros sombra dans la folie et se persuada qu'il pourrait un jour ramener son mentor d'entre les morts.

Il enterra son maître et choisit d'emprunter la voie périlleuse de la nécromancie. Il embrassa les arts de la magie noire et son cœur en fut perverti par une haine pour les êtres vivants, en particulier les nains. Son dégoût pour cette race ne fit que s'intensifier quand il finit par retourner sur la tombe de son maître afin de le ramener de l'au-delà. Il s'attendait à être félicité, mais la forme morte-vivante de son maître le réprimanda, chagrinée de voir qu'il s'était tourné vers les maléfices de la magie noire. Son maître lui déclara qu'il aurait préféré mourir une seconde fois sous les haches des nains plutôt que de constater la voie qu'avait choisie son disciple.

Rongé par la colère et la haine, Koros s'enfuit vers un antique cimetière, où il continua de toucher aux arts macabres et finit par apprendre le secret de l'immortalité qui le vit devenir une liche. Craignant d'être détruit, il prit à son tour un apprenti, espérant également transmettre son savoir, mais surtout sa rage, à un autre. La haine de Koros à l'égard des nains n'avait pas diminué, mais les remontrances de son maître avaient entamé sa détermination et il sembla alors qu'il serait à jamais privé de la vengeance qu'il désirait si ardemment. C'est alors que Grimald, son veule d'apprenti, mena Aluthra dans son antre. Cette dernière parla de Karak Azgal à Koros et l'assista par son imagination retorse dans l'élaboration d'un plan visant à provoquer la ruine des nains. Koros pense qu'Aluthra peut faire une apprentie de valeur, car il a perçu la puissance qui se trouve en elle, mais il est trop aveuglé par son désir d'anéantir les nains pour y regarder de plus près. Grimald éprouve de l'amertume à l'égard d'Aluthra et la harcèle constamment, craignant de perdre son statut avantageux.

La petite bande est allée dans les tunnels des profondeurs de Karak Azgal, avant de localiser la galerie des Ossements et de commencer à développer les légions de la mort. Pour l'instant, Koros garde Aluthra auprès de lui, se méfiant des intentions meurtrières de Grimald. Une fois que Karak Azgal sera à elle, la liche a prévu de dévorer l'esprit de son incapable de successeur et d'initier sa prisonnière aux véritables pouvoirs de la nécromancie.

Koros est mégalomane et tire un grand plaisir à animer les nains pour qu'ils le servent dans ce simulacre de vie. Il refuse de s'allier avec toute autre faction des ruines ; son ego ne peut le permettre. Il dépasse le mètre quatre-vingts et présente une chevelure grise et hirsute, et des yeux rouges et luisants. Si ses vêtements sont luxueux, son corps reste jaunâtre et desséché, seule la magie le gardant en vie. Il arbore une couronne en or et un bâton en gromril orné de pierres.

L'intrigue dans l'intrigue

En réalité, Koros n'est que le pion d'un écheveau bien plus sinistre et menaçant. C'était un nécromancien, certes puissant, mais velléitaire, noyé par l'amertume d'avoir vu les siens décimés par les nains et obsédé par la vengeance. Il était conscient d'approcher les limites de sa puissance et décida donc d'enrôler Grimald, apprenti qui allait poursuivre son œuvre. Bien qu'il passât l'essentiel de son temps en compagnie de son lugubre maître dans les catacombes d'un cimetière de campagne abandonné, Grimald quittait souvent les tombes pour s'adonner à son vice : la boisson. C'est lors de l'une de ces sorties qu'il fit la rencontre d'Aluthra, une serveuse bretonnienne qui prétendait avoir fui sa patrie pour échapper à un mariage arrangé. La serveuse était belle, attirante et un peu trop chaleureuse, au point de le hanter. Finalement, ne pouvant plus supporter ces pensées asservissantes, Grimald enleva Aluthra et la livra à son maître.

Tout ceci allait dans le sens des machinations d'Aluthra. Bien qu'elle provînt réellement de Bretonnie, elle ne fuyait aucunement un mariage, mais plutôt un répurgateur, car c'était en fait une sorcière et une cultiste de Slaanesh. Ayant échappé au bûcher, elle fut employée comme serveuse dans un relais de coche non loin d'un village isolé. Elle eut une étrange vision dès la première nuit qu'elle y passa : une forteresse naine suintant de l'ichor du Chaos. Percevant ce songe comme un signe, elle envisagea d'assassiner l'aubergiste et sa famille, avant de s'emparer de tout leur or et d'un cheval pour prendre la route de Karak Azgal (dont elle avait entendu parler en servant les clients). Mais elle perçut également une puissante magie émanant d'un cimetière abandonné dans les bois. Elle resta donc plus longtemps, peut-être plus qu'elle ne l'aurait dû, et apprit que Grimald se promenait souvent autour de ce site lugubre. Elle en déduisit qu'il devait servir la force qu'elle y percevait et entreprit de le séduire.

Une fois sous la griffe de la liche, elle découvrit la passion de Koros, cette haine éternelle vouée aux nains. Elle manipula à la fois Grimald, dont elle connaissait les désirs, et Koros, jouant sur ses sentiments de vengeance, pour qu'ils lui épargnent tous deux la vie. Avec le temps, elle réussit à convaincre Koros que le meilleur moyen d'obtenir vengeance contre les nains consistait justement à retourner leurs « frères » contre eux. Grâce à ses redoutables pouvoirs de nécromancien, il allait être en mesure de lever une armée de morts-vivants sous leurs pieds et de les terrasser jusqu'au dernier. Koros fit sienne l'idée et prit aussitôt la route de Karak Azgal.





Le plan d'Aluthra consiste à se servir de la liche pour anéantir la forteresse, ce qui lui donnera carte blanche pour y localiser la source du pouvoir de Slaanesh. Elle ne sait pas exactement de quel type de puissance il s'agit, mais elle la perçoit quelque part dans les tunnels des entrailles de Karak Azgal. Pour l'instant, elle joue le rôle d'une prisonnière et observe Koros et ses sbires ériger leur armée. S'ils devaient échouer, cela ne serait pas très grave pour autant. Il lui faudrait alors trouver d'autres pigeons pour la servir.

Aluthra joue à merveille le rôle de l'esclave. Elle présente une chevelure noire mi-longue, un teint pâle et des cernes noires, sous des yeux qui trahissent la corruption de son âme. Elle se montre soumise, la lèvre boudeuse, quand cela sert ses intentions. Vêtue de guenilles, elle ne se plaint jamais et reste toujours près de Koros.

~ ALUTHRA ~ CULTISTE DE SLAANESH

Carrière : Charlatan (ex-Apprenti sorcier, ex-Compagnon sorcier)
Race : humain

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33%	37%	30%	38%	45%	58%	48%	65%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14	3	3	4	2	8	0

Compétences : Charisme, Commérage, Connaissances académiques (magie) +10%, Connaissances générales (Empire, nains +10%), Focalisation +10%, Fouille, Langage mystique (magick) +10%, Langue (bretonnien, classique, nain, reikspiel), Lire/écrire, Natation, Perception, Sens de la magie +10%
Talents : Harmonie aethyrique, Intelligent, Magie commune (occulte), Magie mineure (*armure aethyrique*, *manipulation distante*), Magie noire, Mains agiles, Projectile puissant, Résistance accrue, Sixième sens, Sombre savoir (Chaos)
Règles spéciales :
• *Folie* : à force de frayer avec les démons et le Chaos, Aluthra a perdu en partie la raison. Elle souffre du mal appelé « hôte du démon » (aspect de Slaanesh), cf. page 204 du livre de règles de *WJDR*.
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : aucune
Dotations : haillons

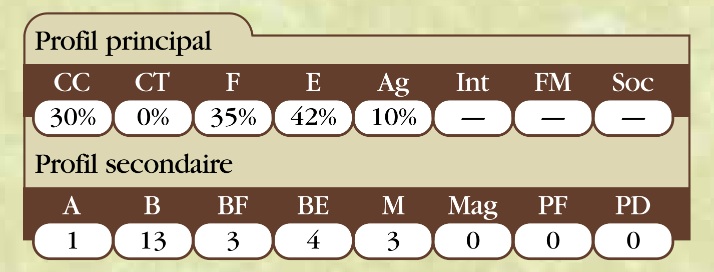
A. Le pont du Deuil

Un vaste gouffre dont il est impossible de distinguer le fond coupe le tunnel. Il s'agit de l'Abîme des Aïeux. Les nains croyaient que les échos leur parvenant d'en bas étaient les esprits de leurs ancêtres depuis longtemps disparus. Ces sons surnaturels affluent sans discontinuer et toute personne se tenant au-dessus du précipice peut percevoir des soupirs et des grognements. Jadis, un pont traversait la caverne, mais l'instabilité de la terre a fait céder une partie de l'ouvrage, qui s'est écroulée dans les ténèbres. Il ne reste plus qu'un éperon de pierre, d'environ 2,50 mètres de large sur autant de long, après quoi il apparaît clairement que le reste du pont a cédé.

La traversée du gouffre est délicate car les PJ n'ont aucun moyen de le faire s'ils ne peuvent voler. Pour pimenter la difficulté, des nains zombies patrouillent le bord opposé, évoluant dans les couloirs qui relient les **zones 1** à **5**. Pour chaque minute passée sur le pont, il y a 10% de chances que 1d10 nains zombies se dirigent vers le sud pour les attaquer. Si les personnages se trouvent de l'autre côté, les zombies battent en retraite, hors de portée des projectiles.

Tous les morts-vivants dénués de conscience de la galerie des Ossements sont sous le contrôle de Koros et réagissent donc en fonction de sa valeur d'Intelligence.

~ ZOMBIES (NAINS) ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
30%	0%	35%	42%	10%	—	—	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	3	4	3	0	0	0

Compétences : aucune
Talents : Effrayant, Mort-vivant, Vision nocturne
Règles spéciales :
Dénué de conscience : les zombies ne peuvent entreprendre (ou rater) de test basé sur l'Intelligence, la Force Mentale ou la Sociabilité.
Lent : les zombies ne peuvent pas entreprendre d'action de course.
Armure : armure moyenne (chemise de mailles, casque)
Points d'Armure : tête 2, bras 2, corps 2, jambes 0
Armes : arme à une main (hache)

B. Monte-charge

Les nains conçurent de nombreux appareils de la sorte, disposés à travers les mines et les grottes pour permettre le déplacement rapide et efficace des marchandises comme des personnes. Ce monte-charge fait 4 mètres de large et trois chaînes reliées de façon équidistante à la circonférence du disque assurent sa stabilité. Il servait autrefois les prêtres de Grungni et s'avère encore opérationnel. Une quatrième chaîne, attachée à un levier, traverse le centre de la pierre. Selon la manière dont le levier est libéré, le disque monte ou descend lentement. La progression du monte-charge peut être arrêtée à tout moment en réengageant le levier. L'engin mène les personnages jusqu'à la galerie des Ossements. Si vous le désirez, vous pouvez ajouter des étapes dans la descente, pour donner accès à de nouveaux boyaux et d'autres endroits.

1er niveau de la galerie des Ossements

Toutes les pièces et tous les couloirs de ce niveau sont en pierre taillée, ce qui vaut aussi pour les portes. Sauf indication contraire, la hauteur sous plafond est de 3 mètres.

1. Remise

Un monte-charge nain repose dans cette pièce, à l'aplomb d'un puits de 4 mètres de large (pour plus de détails sur le monte-charge, voyez la description de la **zone B**). Les murs étaient autrefois chargés d'étagères, mais la plupart d'entre elles n'ont pas résisté à la décomposition et l'on peut en voir les débris disséminés au sol. Un examen de l'amoncellement révélera un total de 15co au prix d'un **test de Fouille Difficile (–20%)**.

Si les aventuriers pénètrent dans la galerie des Ossements en empruntant le monte-charge, 1d10 zombies, tels qu'ils sont décrits pour la **zone A**, arrivent au bout de 2 rounds pour voir de quoi il retourne.

2. Quartiers des domestiques

Cette chambre accueillait autrefois les serviteurs du grand prêtre de Grungni. On y trouve trois lits en pierre nue, toute literie étant décomposée depuis longtemps. Sur le sol, à côté du lit du coin sud, est étendu un squelette présentant un trou dans le crâne.

Il s'agit des restes de l'un des domestiques nains, nommé Kargul, qui mourut dans la disgrâce. Quand les skavens firent irruption dans la galerie des Ossements, le grand prêtre les affronta vaillamment, tandis que Kargul s'enfuit dans sa chambre pour se recroqueviller de terreur. Les skavens finirent par le trouver et lui trouèrent le crâne pour le récompenser de sa couardise. Le domestique hante





BALKRAG GRIMGORSON
TUEUR DE DÉMONS À L'ESPRIT TORTURÉ

Tous les morts-vivants des profondeurs de Karak Azgal ne sont pas maléfiques. Certains sont revenus d'entre les morts et cherchent toujours à faire le bien. Balkrag fait partie de ces quelques âmes. C'est à un coup du sort ironique qu'il doit sa notoriété. Ne cherchant qu'à se racheter d'une honte personnelle et à connaître la douce libération de la mort, il emprunta la voie des tueurs. Mais il fut un guerrier bien trop costaud pour tirer trop tôt sa révérence et ses prouesses martiales ne firent que grandir jusqu'à ce qu'il devînt pratiquement imbattable. Un assaut de nains du Chaos sur Karak Azgal le plaça directement en face d'un démon. Il tua la créature, déjoua l'attaque, mais perdit également la vie durant la bataille. Pour récompenser ses actes de bravoure, les nains l'enterrèrent dans la chambre des Héros et son nom devint légendaire.

Mais il n'était pas destiné à connaître le repos. Koros la liche (cf. page 64 pour plus de détails) invoqua l'esprit de Balkrag pour l'emprisonner dans la dépouille du nain. Bien qu'il ne pût éviter son retour d'entre les morts, Balkrag fit preuve d'une trop grande volonté pour laisser le nécromancien le contrôler. Il put donc fuir la galerie des Ossements et jura de détruire la liche avant de pouvoir lui-même reprendre le cours de son repos éternel. Le tueur de démons sillonne désormais les ruines de Karak Azgal dans l'espoir de trouver l'aide nécessaire pour vaincre la liche.

Sa condition de revenant n'a bien entendu pas facilité les choses. Il mesure 1,20 mètre, manie une hache à deux mains et ne porte aucune armure. Il a l'aspect d'un squelette, mais la vue de son visage est presque insupportable. De la chair en décomposition est encore accrochée à son crâne, tandis que sa chevelure à pointes orange se dresse au sommet de la tête. Mais il n'y voit qu'un désagrément mineur, persuadé qu'il est que les dieux nains lui enverront l'aide qu'il attend pour vaincre son ennemi juré.

Rencontre avec Balkrag

Quand les PJ rencontreront Balkrag, ils verront un revenant aussi grotesque et effrayant qu'on peut l'imaginer. N'oubliez pas de rajouter quelques vers frétillants dans les vestiges de chair de ses joues pour accentuer son aspect décomposé. Mais s'il est une chose qui doit être claire dès le début de la rencontre, c'est que Balkrag n'a pas l'intention de se battre. Il ne fait qu'observer les PJ, comme pour les évaluer. Si le groupe inclut des nains, Balkrag mettra un genou à terre et s'inclinera, s'excusant de son apparence décrépite. S'il y a d'autres tueurs (de trolls, de géants ou de démons), Balkrag leur lancera un regard intéressé et s'inclinera également pour marquer son respect, mais sans s'agenouiller. Bien entendu, si les PJ l'agressent, il les découpera en rondelles avec tout son savoir-faire.

Si les personnages lui en donnent la possibilité, Balkrag parlera de sa voix grave et retentissante de Koros la liche, qui fomente de graves maléfices sous la forteresse. Il détaillera alors le processus par lequel la liche lève son armée de morts-vivants, avec laquelle elle espère prendre le contrôle de la forteresse. Balkrag raconte que ce nécromancien l'a rappelé de la demeure de ses pères, mais qu'il n'a pas succombé à ses pouvoirs occultes et s'est enfui. Depuis, il ronge son frein en attendant de pouvoir lancer une attaque contre ce serviteur du mal. Il demandera aux aventuriers de l'aider dans sa quête, sachant qu'il n'est pas de taille à s'opposer seul au monstre. S'il a l'impression que l'argent peut intéresser les personnages, il évoquera la grande fortune que la liche n'aura pas manqué d'accumuler au fil de toutes ces années.

Balkrag connaît la position du pont du Deuil qui mène au domaine de Koros et offrira de les y guider si les personnages acceptent de l'aider. Il ne se rappelle plus grand-chose d'autre au sujet de la galerie des Ossements, le souvenir de son évasion restant plus que diffus (cf. **La galerie des Ossements**, page 66, pour plus de détails). Il se battra aux côtés de ceux qui l'accompagnent dans sa quête, mais en aucun cas il n'aidera le groupe d'une autre manière. Sa haine de Koros peut l'aveugler quant aux raisons véritables qui ont poussé le groupe à venir jusqu'ici, ce qui explique aussi pourquoi il ignorera la présence éventuelle d'artefacts nains dans les affaires des aventuriers. Il est d'une grande obstination, totalement dévoué à la destruction de la liche. Dernier détail : étant mort-vivant, il ne montre jamais le moindre signe de fatigue et s'impatientera quand les PJ voudront se reposer.



~ BALKRAG GRIMGORSON ~
REVENANT (NAIN) VENGEUR



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
80%	25%	64%	70%	41%	25%	61%	20%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	18	6	7	3	0	0	0

Compétences : Langue (khazalid, reikspiel), Perception
Talents : Effrayant, Maîtrise (armes lourdes), Mort-vivant, Vision nocturne
Règles spéciales :
• *Lame spectrale* : les armes des revenants sont imprégnées du pouvoir de la mort. Entre les mains d'un revenant, cette arme fonctionne sur le même principe qu'une arme magique et inflige des dégâts égaux à son BF+2. De plus, quand le revenant inflige un coup critique, il effectue deux jets sur la **Table 6–2 : coups critiques** et tient compte du résultat le plus meurtrier. Entre les mains d'une autre créature, cette lame spectrale n'équivaut qu'à une arme à deux mains.
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : lame spectrale

Galerie des Ossements
1er niveau

Escalier en épingle à cheveux menant au 2e niveau

A B C D E F 17 14 12 16 13 11

Puit de 15 m de profondeur

8 15 10 6 9 7 B 5 3 4 2

Gouffre

A

Gouffre

1 case = 4 mètres

aujourd'hui le site de sa mort tel un fantôme, dans l'espoir que quelqu'un l'enterrera dans les tombes des niveaux inférieurs.

Kargul racontera son histoire à tout personnage pratiquant le khazalid dans l'espoir de susciter son aide. Si le personnage prend les os avec lui et les place dans la sépulture prévue à cet effet, il recevra 30 points d'expérience. Après tout, le nain a payé bien assez cher sa lâcheté. Le fantôme connaît la configuration de ce niveau, mais il ne s'est jamais aventuré au-delà de la **zone 11**.

3-4. Chambres des prêtres consacrés

Ces deux chambres étaient autrefois les quartiers des deux prêtres qui servaient au temple de Grungni. Koros en a fait des revenants à ses ordres. Il y a 50% de chances pour que les personnages les rencontrent dans leur chambre. Quand ils ne sont pas ici, ils patrouillent le niveau ou sont aux côtés de leur maître.

La **zone 3** est vide à l'exception de débris et gravats épars. Un **test de Fouille Difficile (–20%)** réussi en **zone 4** dévoilera un symbole



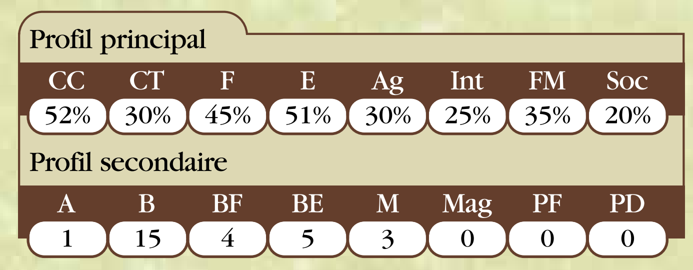







sacré de Grungni en gromril, enterré dans les décombres. L'objet vaut 125 co, mais des fidèles du dieu nain seront prêts à en payer le triple.

~ REVENANT (NAIN) ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
52%	30%	45%	51%	30%	25%	35%	20%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	15	4	5	3	0	0	0

Compétences : Langue (khazalid), Perception
Talents : Effrayant, Mort-vivant, Vision nocturne
Règles spéciales :
• *Marteau spectral* : les armes des revenants sont imprégnées du pouvoir de la mort. Entre les mains d'un revenant, cette arme fonctionne sur le même principe qu'une arme magique et inflige des dégâts égaux à son BF+2. De plus, quand le revenant inflige un coup critique, il effectue deux jets sur la **Table 6–2 : coups critiques** et tient compte du résultat le plus meurtrier. Entre les mains d'une autre créature, ce marteau n'équivaut qu'à une arme à une main.
Armure : armure moyenne (armure de mailles complète)
Points d'Armure : tête 3, bras 3, corps 3, jambes 3
Armes : marteau spectral et bouclier

5. Salle de préparation des défunts

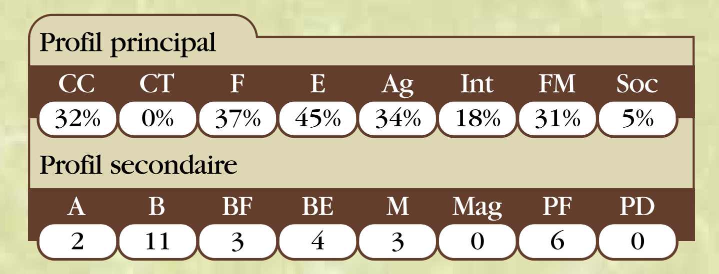
Les familles des nains portaient ici leurs défunts qui étaient apprêtés pour la mise en bière. Un large bloc de pierre apparaît au centre de la pièce. Sa surface comportait autrefois une inscription, mais c'est désormais peu lisible. Un **test de Connaissances académiques (religion) Très difficile (–30%)** réussi révèlera que le symbole gravé rendait hommage au dieu Grungni. Chaque minute que prennent les PJ pour explorer la salle, il y a 25% de chances que les goules de la **zone 6** viennent voir ce qui se passe, attirées par l'odeur de la chair.

6. Salle d'embaumement

Les prêtres du temple se servaient de cette pièce pour embaumer les corps avant l'inhumation. Les murs sont toujours garnis d'urnes et de vases autrefois remplis d'huiles et d'autres substances de préservation. Au centre de la salle trône une table en pierre sur laquelle on peut déceler ce qui semble être du sang frais. Une statue de Grungni apparaît dans une alcôve du mur ouest de la pièce. On peut la déplacer sur le côté au prix d'un **test de Force Assez facile (+10%)** et ainsi accéder à la **zone 10**. Toute personne qui jette un œil derrière la statue pourra également repérer la **zone 10**.

Si les goules ne sont pas venues en **zones 5** ou **10**, alors 1d10 d'entre elles se trouveront ici, affairées à festoyer sur un cadavre frais.

~ GOULE (NAIN) ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
32%	0%	37%	45%	34%	18%	31%	5%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	11	3	4	3	0	6	0

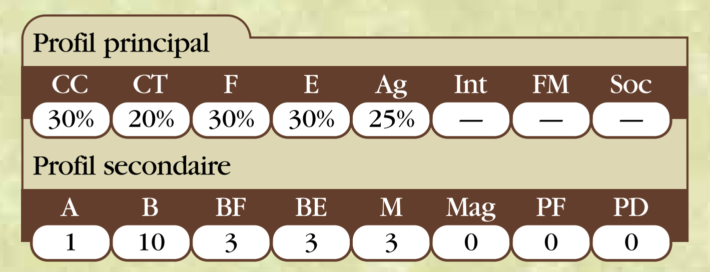
Compétences : Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Filature, Fouille, Langue (khazalid), Perception, Survie
Talents : Armes naturelles, Camouflage rural, Effrayant, Sans peur, Vision nocturne
Règles spéciales :
• *Attaques empoisonnées* : les créatures blessées par une goule doivent réussir un **test d'Endurance Assez difficile (–10%)** sous peine de perdre 2 points de Blessures supplémentaires. Notez que ce test doit être joué pour chaque attaque infligeant des dégâts.
Folie : bête intérieure
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : griffes

7. Temple de Grungni

La hauteur sous plafond de cette pièce est de 10 mètres. Deux éléments caractérisent la salle. Tout d'abord une statue de Grungni de 6 mètres de haut, située sur une estrade contre le mur opposé à l'entrée. Elle a subi les profanations des morts-vivants, les deux bras ayant été arrachés et les gemmes qui remplissaient les orbites ayant disparu. Au centre de la pièce se trouve un puits circulaire de 8 mètres de diamètre, dont le rebord de pierre est souillé de sang. La porte secrète du mur est est détectable au prix d'un **test de Fouille Difficile (–20%)**. Un levier est caché derrière la statue de Grungni. Il est quelque peu dissimulé et un autre **test de Fouille Difficile (–20%)** est nécessaire pour le déceler. Si l'on tire sur le levier, la plate-forme de pierre de la **zone 11** remonte le puits. Si l'on tire à nouveau dessus, la plate-forme redescend lentement vers la **zone 11**.

Si Koros est conscient de la présence des personnages, il leur aura préparé un accueil chaleureux ; 1d10+2 squelettes et 1d10 zombies (cf. profil page 66) les attendent. Si l'un des personnages se rapproche suffisamment du puits, les morts-vivants se rueront sur lui dans l'espoir de l'y faire tomber.

~ SQUELETTES (NAINS) ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
30%	20%	30%	30%	25%	—	—	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	10	3	3	3	0	0	0

Compétences : aucune
Talents : Effrayant, Mort-vivant, Vision nocturne
Règles spéciales :
• *Dénué de conscience* : les squelettes ne peuvent entreprendre (ou rater) de test basé sur l'Intelligence, la Force Mentale ou la Sociabilité.
• *Lent* : les squelettes ne peuvent pas entreprendre d'action de course.
Armure : armure moyenne (chemise de mailles, casque, bouclier)
Points d'Armure : tête 2, bras 2, corps 2, jambes 0
Armes : arme à une main (hache)

8. Laboratoire du nécromancien

Ce laboratoire appartient à Grimald, un nécromancien au service de Koros. Une terrible odeur de charnier émane de cette pièce. Sur des tables disposées contre le mur nord reposent les corps de deux humains dotés d'armures de mailles et d'épées. Il semblerait que leur mort soit très récente. Une bibliothèque adossée au mur sud contient des volumes sur l'art de la nécromancie. On peut y trouver deux titres notables : *De la Préservation des cadavres* de Ludwig von Eckstein et *Sombres Rituels* de Gerhard Recht. Si ces écrits sont présentés à des amateurs, les personnages pourront tirer 500 co de chaque volume, mais ils courront alors risquent d'attirer l'attention indésirable des autorités.

9. Quartiers du nécromancien

Un nain revenant (cf. profil plus haut) sous le contrôle de Grimald se tient dans le coin sud-est de la pièce. Il attaque quiconque pénètre dans la salle.

La pièce est bien meublée, avec un lit, un bureau et une armoire. Un coffre verrouillé repose au pied du lit. Grimald le nécromancien







a la clef. Un **test de Crochetage Difficile (–20%)** permet de l'ouvrir. À l'intérieur, on trouve 2 diamants bruts d'une valeur de 100 co chacun et 150 pièces d'or anciennes de Karak Azgal, qui valent le quintuple auprès d'un amateur, comme un numismate fortuné.

10. Chapelle de Grungni

De superbes mosaïques recouvraient autrefois les murs de cette salle, mais la plupart des fragments de pierre sont désormais disséminés au sol, depuis le passage des morts-vivants que Koros a envoyés dévaster la chapelle naine. Une statue de Grungni est placée dans une alcôve faisant face à l'entrée. La description de la **zone 6** explique la manière dont elle peut être déplacée. Si les goules de la **zone 6** n'ont pas encore été rencontrées, elles bougent elles-mêmes la statue et attaquent les personnages dans la chapelle.

11. Antichambre vers les tombeaux inférieurs

Le puits qui descend du temple s'ouvre 8 mètres au-dessus du sol de cette salle. Directement en dessous se trouve une plate-forme en pierre, sous laquelle est disposée une colonne conçue par les nains pour faire monter et descendre le plateau à loisir. Une observation minutieuse des parois du puits (**test de Fouille**) révélera des sillons dans la pierre, probablement adaptés pour un déplacement vertical dans le puits. Un levier situé dans le mur sud de la pièce contrôle le dispositif. Une statue de Grungni adossée au mur nord dissimule une porte qui mène à la **zone 16**. Un **test de Fouille Difficile (–20%)** permet de la déceler, ainsi que le levier qui déplace la statue, et d'ouvrir la porte.

Grimald le nécromancien est ici, accompagné de 1d10+1 nains squelettes (cf. profil page 69), attendant tranquillement les personnages malchanceux qui seraient tombés dans le puits au cours du combat de la **zone 7**. Il a pour ordres de transporter les corps en **zone 17**, afin que Koros puisse en faire des revenants. Si les choses tournent en défaveur des squelettes et des zombies du niveau supérieur, il est censé faire monter la plate-forme jusqu'au plafond pour bloquer le puits. Il se dirige ensuite vers la **zone 12** ou il animera d'autres squelettes prêts à affronter les personnages si jamais ils devaient atteindre ce niveau.

~ GRIMALD ~

Carrière: Compagnon sorcier (ex-Apprenti sorcier, ex-Étudiant)
Race: humain

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
31%	37%	28%	30%	37%	51%	58%	46%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14	2	3	4	2	0	0

Compétences: Charisme, Commérage +10%, Connaissances académiques (magie, nécromancie) +20%, Connaissances générales (nains, elfes), Focalisation +10%, Fouille +10%, Intimidation, Langage mystique (magick) +10%, Langue (eltharin, khazalid, reikspiel), Lire/écrire +10%, Perception +10%, Sens de la magie +10%
Talents: Calcul mental, Harmonie aethyrique, Intelligent, Linguistique, Magie commune (occulte), Magie mineure (*armure aethyrique*, *marche dans les airs*), Mains agiles, Méditation, Résistance accrue, Sombre savoir (nécromancie)
Armure: aucune
Points d'Armure: tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes: bâton
Dotations: accessoires de calligraphie, grimoire, sac à dos

12. Les tombes des roturiers

Les nains de basse extraction et d'ascendance ordinaire étaient menés dans cette grande chambre à leur mort. D'imposantes colonnes et rangées de casiers de pierre superposés garnissent les murs de cette salle, jusqu'au plafond, c'est-à-dire à 20 mètres au-dessus du sol. Le mur du nord n'est pas terminé, les nains prévoyant à l'époque d'agrandir la chambre pour répondre à la demande. Un écho permanent de voix et de bruits de pas emplit la pièce, lui conférant une ambiance surnaturelle.

De nombreux corps ont été dérangés pour servir Koros ou Grimald dans la mort. La plupart proviennent des sépultures les plus proches du sol et de nombreux passages entre les colonnes de tombes sont recouverts de pierre brisée des couvercles des cercueils. Pour courir dans cette salle, il faut réussir un **test d'Agilité**, de manière à éviter de trébucher dans les décombres.

Il serait fastidieux de faire la liste de tout le trésor disponible dans cette pièce si jamais les aventuriers jouaient les pilleurs de tombes. Dans ce cas, il serait plus opportun que vous décidiez ce qu'ils peuvent y trouver. Ce site est idéal pour placer des objets et reliques susceptibles de donner lieu à d'autres aventures ou d'être revendus dans le milieu de la pègre qui gravite à la Porte des Morts.

Si Grimald bat en retraite dans cette salle, il y aura invoqué des morts-vivants pour lui porter assistance. Une fois qu'il estime avoir suffisamment de squelettes (cf. profil page 69), il part à la recherche des intrus. S'ils lui tombent dessus dans cette immense pièce, il profitera des longs couloirs que forment les colonnes funèbres pour les encercler. Tandis qu'un groupe de squelettes attire les personnages dans un passage, il guidera un autre groupe par derrière pour les prendre à revers.

13. La dépouille terrifiée

Un cadavre habillé d'une chemise de mailles est étendu au sol, face contre terre, au beau milieu d'une intersection de quatre passages. Une épée gît non loin de l'une de ses mains tendues. Ce qui s'est déroulé ici ne remonte pas à très longtemps car la peau de la victime ne semble pas encore en état de décomposition. Il s'agit du corps d'un aventurier tué par Katanya, l'apparition de naine de la **zone 14**. Son visage est figé dans une expression d'horreur si communicative que toute personne qui le regarde doit tenter un **test de Peur Assez difficile (–10%)**. Une fouille du corps dévoilera un ambre travaillé d'une valeur de 35 co, ainsi que deux panacées.

Le corps recouvre un symbole gravé du dieu Grungni. La signification de cette inscription est détaillée aux **zones 14–15**.

14-15. Chambres des apparitions

Ces tombeaux présentent la même taille et des décorations similaires, trois rangées de sarcophages recouvrant les murs, tandis que des colonnes funéraires trônent au milieu de la salle. Ces chambres accueillaient les dépouilles des nains d'extraction tout juste supérieure à celle des simples roturiers. C'est ainsi que ces tombes sont ornées d'inscriptions très élaborées et évoquent leurs occupants. Koros n'a pas touché à ces chambres en raison des apparitions qui les hantent. Il tire cependant un plaisir pervers de leur tourment éternel.

Ce site accueille l'ultime lieu de repos de deux apparitions, celles des naines Katanya et Elamina. Toutes deux s'éprirent du même guerrier nain, un certain Durkin, et n'eurent de cesse de se disputer son cœur au fil des ans. Déterminées à ne pas se faire dérober leur amour, chacune projeta de tuer l'autre. Katanya parvint à empoisonner l'ale d'Elamina, mais avant même qu'elle pût savourer son triomphe, elle fut tuée par un assassin engagé par sa rivale.

La concurrence qui faisait rage de leur vivant s'est prolongée dans la mort, si ce n'est que désormais, c'est à celle qui tourmentera le plus d'êtres vivants se présentant dans ces couloirs. Elles tenteront chacune de convaincre les personnages de les libérer de leur condition en reportant sur l'autre tous les torts. Elles proposeront les joyaux et richesses que recèlent leurs sarcophages respectifs pour les récompenser. Profitant de leur capacité à rester invisibles, elles converseront avec les personnages, semblant venir de nulle part. Leurs voix sont à peine audibles et gémissent comme si elles subissaient d'atroces douleurs.

Si les personnages décident d'aider l'un des esprits, l'autre se montrera aussitôt aussi terrifiant que possible pour tenter de les faire fuir. L'inscription associée à Grungni, à l'intersection de la **zone 13**, empêche les apparitions de quitter leurs chambres funéraires et les couloirs qui y mènent. Elamina présente une peau marbrée d'un vert peu ragoûtant, issu du poison qu'elle a ingéré. Katanya a gardé tel quel le poignard que l'assassin a eu l'amabilité de lui planter dans l'œil. Si l'une des apparitions est anéantie par les personnages, l'autre connaîtra aussitôt une manifestation incontrôlable de joie. Si les personnages viennent quérir leur récompense, l'apparition tentera à nouveau de les terrifier et paralysera les retardataires pour les tuer à petit feu.

– ELAMINA ET KATANYA – APPARITIONS (NAINES)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
42%	0%	40%	43%	42%	18%	18%	30%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	20	4	4	6	0	0	0

Compétences: Dissimulation +20%, Langue (khazalid, reikspiel), Perception +20%
Talents: Effrayant, Éthéré, Mort-vivant, Vision nocturne
Règles spéciales:
• *Aspect terrifiant*: une apparition visible peut revêtir un aspect terrifiant au prix d'une action complète. Le monstre est entouré d'un nimbe luminescent et irradie de malveillance en ricanant comme un dément. Quiconque est témoin de ce spectacle doit immédiatement effectuer un **test de Terreur**.
• *Contact glacial*: une apparition peut blesser un adversaire d'un simple contact. Il s'agit d'une attaque disposant d'une valeur de dégâts de 4 et qui ignore les points d'Armure. On peut l'esquiver, mais pas la parer. De plus, une apparition qui touche son adversaire le paralyse d'horreur pendant 1 round si celui-ci ne réussit pas un **test de Force Mentale**. Cet effet d'immobilisation est applicable, que le contact de l'apparition ait infligé des dégâts ou non. Les personnages paralysés ne peuvent pas entreprendre d'action et sont considérés comme sans défense. Une apparition doit devenir visible durant le round où elle utilise ce pouvoir.
• *Invisible*: une apparition peut devenir invisible au prix d'une action gratuite. Tant qu'elle est invisible, elle ne peut être prise pour cible par une attaque à distance, y compris par un projectile magique. Comme les apparitions sont éthérées et silencieuses, elles ne peuvent pas non plus être attaquées au corps à corps.
Armure: aucune
Points d'Armure: tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes: aucune

16. Chambre des commerçants

Cette salle accueillait les dépouilles de quelques-uns des commerçants les plus importants de Karak Azgal. À l'instar des **zones 14** et **15**, des sarcophages garnissent les murs et des colonnes funéraires de trois étages montent jusqu'au plafond. On trouve ici 1d10 squelettes et 1d10 zombies (cf. profils pages 66 et 69) dont Koros peut disposer à sa guise pour harceler les personnages.

17. La crypte des héros

À partir de la porte cachée, les murs et le plafond de ce long couloir sont recouverts de mosaïques vivantes illustrant des scènes de bataille dans lesquelles on peut voir des guerriers nains affronter divers ennemis, allant des skavens aux orques, en passant par les trolls et les ogres. Koros a griffonné des messages en eltharin sur de nombreuses mosaïques, se servant de sang pour tourner en dérision les héros représentés qu'il hait tant. Voici un échantillon de ce qu'il a pu écrire: «Lâches!», «Poltrons!», «Infidèles!» ou «Crétins!».

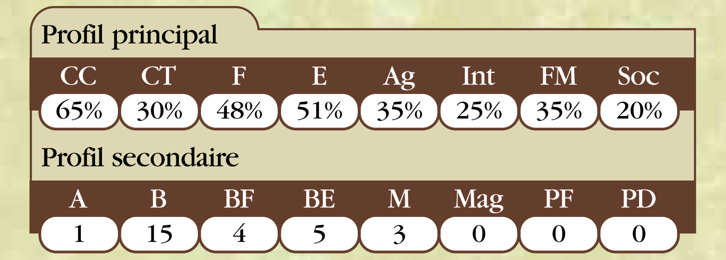
Chacune des six cryptes abrite la dépouille d'un héros de Karak Azgal tombé au combat. Il s'agit d'un honneur accordé par les seigneurs de la forteresse en reconnaissance de leurs actes de bravoure. Les portes de gromril qui ferment les cryptes portent en écriture runique les noms de chaque héros. Koros les a toutes déverrouillées, pour animer les cadavres de ces guerriers nains qui le servent désormais sous forme de revenants. La porte du fond du couloir est sculptée dans un unique bloc de granit rouge et présente un bas-relief magnifique en l'honneur du dieu nain Grungni.

Quand les personnages atteignent les premières portes, Volkin, le spectre subalterne de Koros, traverse la porte en granit rouge sous forme éthérée et s'adresse à eux d'une voix caquetante pleine de malice: «Retournez à la surface, bande de fous! Seule la mort vous attend si vous restez ici. Faites maintenant demi-tour et épargnez-vous les tourments de la damnation. Il n'y aura pas d'autre avertissement. DÉGUERPISSEZ! » Sur ce, le spectre traverse à nouveau la porte de granit rouge et retourne voir Koros qui se trouve plus bas. Ce dernier sait pertinemment que les aventuriers ne vont pas écouter le conseil du spectre. Il ne fait que jouer avec leurs nerfs, comme avec tous les intrus. Si les PJ ne repartent pas, cinq revenants sous le contrôle de Koros ouvrent les portes de leurs cryptes et attaquent. Les revenants restent dans le couloir ou dans les cryptes de la **zone 16** du plan. La description des revenants et leur profil sont donnés dans le détail de leurs cryptes respectives.

a. La crypte de Dwalik Kragninson

Dwalik a sauvé la vie du fils d'un puissant thane nain, du nom de Borgrin, en défendant un col de montagne à lui tout seul contre une tribu d'orques, de manière à ce que Borgrin pût s'échapper. Quand les orques eurent enfin raison de lui, ils clouèrent son corps à un arbre et brisèrent le manche de sa hache. Borgrin retrouva plus tard la dépouille de son sauveur et lui donna ici une sépulture digne avec les fragments de sa hache. Dwalik peut désormais manier la hache en tant que revenant, une énergie magique assurant l'intégrité de l'arme. Si Dwalik est vaincu, la hache se brisera en deux. Auprès du bon acheteur, les personnages pourront tirer 200 co des fragments. Un piédestal proche du sarcophage contient une urne d'albâtre d'une valeur de 30 co.

– DWALIK KRAGNINSON – REVENANT (NAIN)


Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
65%	30%	48%	51%	35%	25%	35%	20%

Profil secondaire

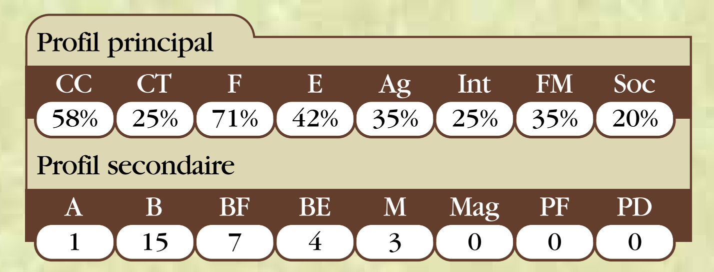
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	15	4	5	3	0	0	0

Compétences: Esquive, Langue (khazalid), Perception
Talents: Effrayant, Maîtrise (armes lourdes), Mort-vivant, Vision nocturne
Règles spéciales:
• *Hache spectrale*: cf. page 67 pour plus de détails sur ce type d'arme.
Armure: armure moyenne (armure de mailles complète)
Points d'Armure: tête 3, bras 3, corps 3, jambes 3
Armes: hache spectrale

b. La crypte de Nori Fimdorson dit «l'Ours»

Nori portait le surnom de «l'Ours» en raison de sa force prodigieuse. Au combat, il se servait d'une énorme pioche à deux mains pour écraser ses ennemis. Sa place en ces lieux est due à sa victoire en combat singulier contre un roi ogre du nom de Galmag, victoire qui empêcha que l'armée de ce dernier ne dévaste Karak Azgal. La crypte de Nori ne contient aucun trésor en dehors de la ceinture en or qu'il porte (ornée de pierres pour une valeur de 100 co).

~ NORI FIMDORSON DIT «L'OURS» ~ REVENANT (NAIN)



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
58%	25%	71%	42%	35%	25%	35%	20%

Profil secondaire

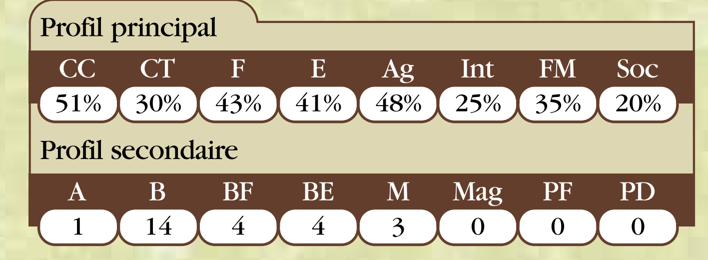
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	15	7	4	3	0	0	0

Compétences : Langue (khazalid), Perception
Talents : Coups puissants, Effrayant, Maîtrise (armes lourdes), Mort-vivant, Vision nocturne
Règles spéciales :
Pioche spectrale : cf. page 68 pour plus de détails sur ce type d'arme.
Armure : armure moyenne (chemise de mailles)
Points d'Armure : tête 0, bras 2, corps 2, jambes 0
Armes : pioche à deux mains spectrale

c. La crypte de Zargona Zarkrisdotr

Il est plutôt rare pour une jeune naine de recevoir les honneurs de son peuple pour ses prouesses au combat, mais Zargona constitue l'exception qui confirme la règle. Fille unique d'un fabricant d'armes, elle apprit à combattre en se servant des œuvres de son père. Il y a plusieurs siècles, alors qu'un groupe d'hommes-rats avait réussi à pénétrer dans la forteresse, Zargona sauva plus de cent enfants nains en menant une charge contre des rats-ogres skavens, armée de deux haches. Elle porte un collier en argent orné de 110 amulettes que lui offrirent les parents des enfants sauvés. L'objet a une valeur de 200 co. Les murs de la crypte illustrent la bataille contre les rats-ogres.

~ ZARGONA ZARKRISDOTR ~ REVENANTE (NAINE)



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
51%	30%	43%	41%	48%	25%	35%	20%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14	4	4	3	0	0	0

Compétences : Langue (khazalid), Perception
Talents : Ambidextre, Coups puissants, Effrayant, Mort-vivant, Vision nocturne
Règles spéciales :
Hache spectrale : cf. page 67 pour plus de détails sur ce type d'arme.
Armure : armure moyenne (manteau de mailles à manches)
Points d'Armure : tête 0, bras 2, corps 2, jambes 2
Armes : hache spectrale

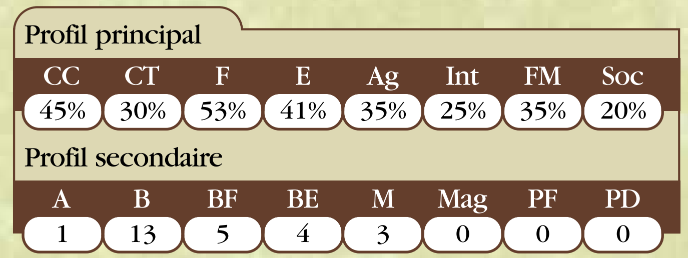
d. La crypte de Balkrag Grimgorson dit « le tueur de démons »

Cette crypte est vide car Balkrag a résisté au contrôle de Koros quand la liche l'a rappelé d'entre les morts. Il erre désormais à travers les ruines de Karak Azgal, dans l'espoir de trouver quelqu'un qui pourra l'aider à vaincre la liche. L'histoire et le profil de Balkrag se trouvent page 67. Cette crypte ne contient aucun trésor.

e. La crypte de Golengil Drongdorson

Golengil était un maître des runes qui se distingua, non pas par ses prouesses martiales, mais par les nombreuses armes runiques qu'il créa pour assurer la défense de la forteresse. Fidèle de Grungni, sa création la plus notable reste le marteau à deux mains qu'il appela *l'Ire de Grungni*. Connaissant la valeur du marteau, Koros chercha à le détruire et le retira donc du sarcophage de Golengil avant de le cacher ailleurs. Le revenant de Golengil combat néanmoins avec un marteau à deux mains. Il porte un anneau à chacun de ses index, l'un étant en gromril et l'autre en or (150 co et 60 co, respectivement). Un coffre en fer verrouillé abrite son bien le plus précieux : un ensemble complet d'outils de forgeron de qualité exceptionnelle. Pour ouvrir le coffre, il faut réussir un **test de Crochetage Très difficile (–30%)**.

~ GOLENDIL DRONGDORSON ~ REVENANT (NAIN)



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
45%	30%	53%	41%	35%	25%	35%	20%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	5	4	3	0	0	0

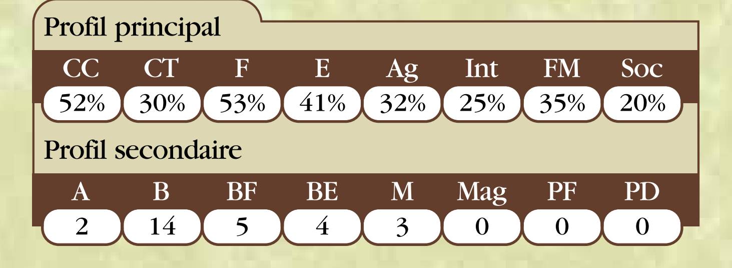
Compétences : Langue (khazalid), Perception
Talents : Coups puissants, Effrayant, Maîtrise (armes lourdes), Mort-vivant, Vision nocturne
Règles spéciales :
Marteau à deux mains spectral : cf. page 68 pour plus de détails sur ce type d'arme.
Armure : armure moyenne (manteau de mailles à manches)
Points d'Armure : tête 0, bras 2, corps 2, jambes 2
Armes : marteau à deux mains spectral

f. La crypte d'Athrandor Thorikson dit le « tueur d'orques »

De son vivant, Athrandor était le grand thane et commandant suprême du régiment de Brise-fer de la forteresse. Les Brise-fer sont des guerriers nains d'élite qui portent une armure en gromril sur laquelle sont inscrites des runes magiques de protection. Quand le seigneur de guerre orque noir, Garbash le pourfendeur prit Karak Azgal d'assaut, Athrandor prit la tête de ses hommes lors d'une défense désespérée. Les orques étaient largement plus nombreux, dans un rapport de 5 contre 1, mais les nains les repoussèrent. Quand le combat fut terminé, les têtes d'Athrandor et de ses hommes émergeaient à peine au-dessus des cadavres des orques.

Athrandor porte une hache et un bouclier, ainsi qu'une armure de plaques complète en gromril, sur laquelle est gravée une rune de Forge qui lui confère 7 points d'armure sur toutes les localisations. Cette armure n'a pas de prix. Si les personnages mettent la main dessus, vous pouvez imaginer des aventures complètes dont l'objectif sera de la revendre au marché noir. Et si un nain du groupe a l'intention de s'en servir, il ne manquera pas d'attirer sur lui toute l'attention des voleurs et des autres nains. Les nains de Karak Azgal ne verront certainement pas d'un bon œil qu'un aventurier ordinaire porte une armure de gromril aussi prestigieuse. Sa crypte ne contient aucun autre trésor.

ATHRANDOR THORIKSON DIT LE «TUEUR D'ORQUES», REVENANT (NAIN)



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
52%	30%	53%	41%	32%	25%	35%	20%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	14	5	4	3	0	0	0

GALERIE DES OSSEMENTS
2E NIVEAU

H
J
G
F
I
E
D
C
A
B
1
ESCALIER MENANT AU 1ER NIVEAU
1 CASE = 8 MÈTRES

Compétences : Langue (khazalid), Perception
Talents : Coups puissants, Effrayant, Mort-vivant, Vision nocturne
Règles spéciales :
Hache spectrale : cf. page 67 pour plus de détails sur ce type d'arme.
Armure : armure de plaques en gromril pourvue d'une rune de Forge
Points d'Armure : tête 7, bras 7, corps 7, jambes 7
Armes : hache spectrale

18. Le grand escalier

Il s'agit d'un escalier en zigzag de 2 mètres de large qui descend d'une centaine de mètres pour atteindre la Grande galerie de Grungni. Malgré les siècles, l'escalier est toujours en excellent état, ce qui atteste du savoir-faire des nains. Si vous le désirez, Koros peut lancer une attaque de morts-vivants contre les personnages pendant la descente. Les combats sur ces marches sont périlleux et toute attaque qui manque la cible d'au moins 20% oblige l'attaquant à réussir un **test d'Agilité Assez facile (+10%)** sous peine d'être emporté par l'élan par-dessus bord et de connaître une longue chute mortelle.

Une lamentation à peine audible émane de la base de l'escalier. Il est possible de la dstinguer au prix d'un **test de Perception Assez facile (+10%)**. Arrivé à la moitié des marches, les gémissements sont plus clairs (aucun test nécessaire). Ils proviennent de la **chambre du Deuil (2e niveau)**.








2e niveau de la galerie des Ossements

1. La chambre du Deuil

C'est ici que les prêtres de Grungni disent les dernières prières pour les familles en deuil avant de porter les défunts à la Grande galerie. Trois sculptures sont alignées contre chacun des murs est et ouest. Elles représentent Grungni en tant que créateur, mineur et artisan. Le gémissement perçu depuis les escaliers provient de la bouche des bas-reliefs. Grungni n'apprécie pas du tout ce que la liche a fait de la galerie des Ossements et ses sculptures pleurent la mauvaise fortune des morts-vivants nains. Cette lamentation ne cessera que lorsque la liche sera anéantie. Les gémissements sont à glacer le sang, si bien que toute personne qui pénètre dans la chambre doit réussir un **test de Force Mentale** sous peine de prendre la fuite pour se mettre hors de portée du bruit.

Une porte en gromril massif se tient au milieu du mur nord de la chambre. Au-dessus, posé sur deux éperons de pierre, se trouve un simple marteau à deux mains. Le symbole de Grungni, un marteau frappant l'enclume, est incrusté au centre de la porte. Des runes naines dominent le symbole. Un **test de Connaissances académiques (runes) Assez difficile (–10%)** pourra livrer l'interprétation de ce message: «Grand maître, nous t'offrons les âmes de nos morts. Puisses-tu les guider jusqu'à ta forge. Entends notre appel sur l'enclume. Entends notre appel sur l'enclume. Entends notre appel sur l'enclume. Baigne-nous de ta grâce.» La porte de la Grande galerie est fermée et ne peut s'ouvrir qu'en frappant trois fois sur l'enclume de la porte avec le marteau qui est perché au-dessus.

2. La Grande galerie de Grungni

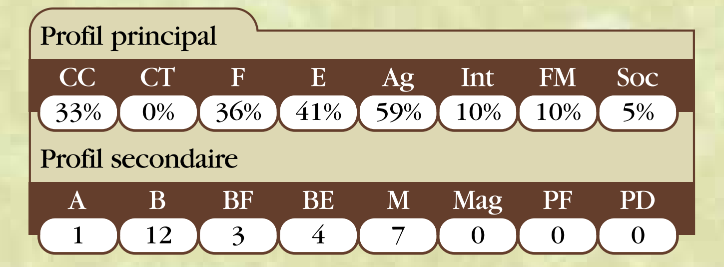
Les nains de Karak Azgal ont creusé cette immense salle voûtée pour faire honneur au plus grand de leurs dieux, Grungni. Elle mesure environ 240 mètres de long sur 200 de large. De superbes colonnes de pierre sculptées d'enroulements élaborés soutiennent le plafond, qui se trouve à plus de 35 mètres du sol. Répartis à travers la salle, on compte des sanctuaires, des statues, des cryptes et des mausolées. Seuls les nains les plus nobles et influents bénéficiaient d'une sépulture en ces lieux.

Au fil des ans, Koros a tenté à plusieurs reprises de corrompre et de détruire les constructions naines de cette chambre sacrée. Mais que ce soit à cause de la résistance du travail nain ou de l'influence de Grungni, ses efforts n'ont pratiquement rien donné. Il a pu défigurer les statues, mais pas les détruire. Il a réussi à forcer de nombreux sarcophages, mais la plupart des défunts ont résisté à son emprise.

Les rencontres qui vont se dérouler ici dépendent de ce que Koros a prévu pour les personnages. Ses réactions seront adaptées à ce qui s'est passé plus tôt ainsi qu'à leur état. On trouve ici 30 squelettes, 30 zombies et 9 revenants (cf. profils pages 66 et 69), tous sous son contrôle. Sa stratégie la plus probable consistera à garder les revenants à ses côtés, en **zone 2J**, et à envoyer son serviteur Volkin et les autres morts-vivants harceler les intrus, sans jamais se séparer d'Aluthra. Il préfère les raids éclair à l'affrontement direct et sans détour. Cela est en partie dû au fait que son ego lui dicte qu'un groupe d'aventuriers ne peut être à la hauteur d'une puissance comme lui. En outre, il tire un réel plaisir à tourmenter autrui à petit feu, comme le fait un chat avec une souris.

Koros a une autre surprise pour les intrus, ce qu'il appelle les crânes hurleurs. Il a créé ces abominations en imprégnant des crânes nains d'énergie nécromantique. Ils jaillissent dans les airs et émettent un cri terrible. La Grande galerie contient 10 de ces crânes hurleurs et Koros en use à son gré pour harceler les personnages. Ces morts-vivants se servent de leur hurlement à vous glacer les os et mordent leurs adversaires en plein vol.

~ CRÂNES HURLEURS ~



Profil principal

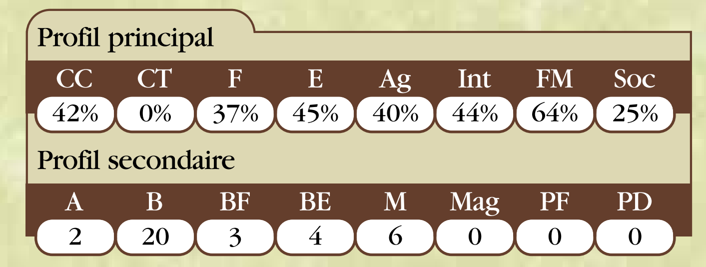
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33%	0%	36%	41%	59%	10%	10%	5%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	4	7	0	0	0

Compétences: aucune
Talents: Armes naturelles, Mort-vivant, Vision nocturne, Vol
Règles spéciales:
• *Hurlement effroyable*: quand un crâne hurleur attaque, il émet un cri perçant en même temps qu'il plonge sur son adversaire. La victime doit réussir un **test de Force Mentale Assez facile (–10%)** sous peine de subir les effets de la Peur et de perdre 1 point de Blessures, engendré par l'effroi.
Armure: aucune
Points d'Armure: tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes: morsure

~ VOLKIN LE SPECTRE ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
42%	0%	37%	45%	40%	44%	64%	25%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	20	3	4	6	0	0	0

Compétences: Connaissances académiques (magie, nécromancie) +10%, Dissimulation +20%, Langage mystique (magick), Langue (eltharin, reikspiel), Perception +20%
Talents: Armes naturelles, Éthéré, Maîtrise (armes lourdes), Mort-vivant, Terrifiant, Vision nocturne
Règles spéciales:
Attaque glaciale: un spectre peut blesser un adversaire mortel à l'aide de sa faux ou même d'un simple contact. Ces attaques glaciales aspirent la vie de leur victime et aucune armure ne permet de s'en protéger. Il est possible de les esquiver, mais pas de les parer.
Armure: aucune
Points d'Armure: tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes: arme à deux mains (faux)

2A. Statue de Grimnir

Cette statue fut sculptée dans un bloc de marbre blanc et se tient sur un piédestal en onyx qui la porte 9 mètres au-dessus du sol de la caverne. Elle représente un guerrier nain aux muscles saillants qui brandit deux haches d'armes. Un **test de Connaissances académiques (religion)** ou de **Connaissances générales (nains) Assez facile (+10%)** permettra de savoir qu'il s'agit de Grimnir, le dieu nain des guerriers. Un examen plus approfondi de la statue révélera que quelqu'un a tenté de l'endommager. Toute la surface du piédestal et de la sculpture est rayée et écorchée. Un mot est inscrit au moins à dix reprises sur le piédestal d'onyx. Un personnage doté de la compétence Lire/écrire qui réussit un **test de Langue (eltharin) Assez facile (+10%)** comprendra que le mot peut se traduire par «COUARD». Si Balkrag accompagne les personnages et voit ceci, il poussera un cri à figer le sang, intimant à Koros l'ordre de se montrer. Pour toute réponse, la liche dépêchera 1d10/2 crânes hurleurs (cf. profil ci-dessus) qui attaqueront 2 rounds plus tard.

2B. Statue de Valaya

Cette statue en marbre massif de 9 mètres de haut représente une naine qui porte un bébé du bras gauche et tend sa paume droite en

avant. Un **test de Connaissances académiques (religion)** ou de **Connaissances générales (nains) Assez facile (+10%)** permettra de définir qu'il s'agit d'une représentation de la déesse naine Valaya, protectrice du clan. Malgré ses nombreux efforts, Koros n'a pas réussi à endommager cette statue.

Si un personnage nain dit une prière à Valaya en présence de cette statue, la déesse lui fera la grâce d'une vision qui pourra l'aider à vaincre la liche Koros. Annoncez au joueur que son personnage ressent la présence de Valaya et sa chaude étreinte envahir son corps. Vous pouvez ensuite lire ou paraphraser ce qui suit :

> ***Tu as l'impression de quitter ton corps et de t'envoler vers la voûte de cette immense salle. Ta vision flotte quelques instants et, quand elle s'éclaircit à nouveau, tu peux voir une horde de zombies et de squelettes se ruer pour encercler ton groupe d'aventuriers. En te rapprochant, tu te vois tenant un bâton dont l'extrémité brille de mille feux. Les morts-vivants fondent littéralement quand la pointe du bâton les touche. C'est alors qu'une douce voix s'adresse à toi: «Ne crains rien, mon fils (ma fille). Je te mènerai jusqu'au bâton et tu pourras mettre un terme à notre douleur.»***

Une fois que le personnage a terminé sa transe, la voix télépathique de Valaya le mène jusqu'aux endroits où repose chacun des trois artefacts nécessaires pour assembler le Bâton de Valaya. Ils se trouvent en **2C**, **2D** et **2F**, et doivent être ajustés devant la statue en **2E**. Ne vous inquiétez pas si le groupe ne compte aucun nain ou si aucune prière n'est adressée par un nain devant la statue. Au fil de leur exploration de la Grande galerie, les personnages découvriront d'autres indices qui les orienteront dans la bonne direction. En outre, il est possible que le groupe soit assez puissant pour défaire les morts-vivants sans l'aide du bâton. N'oubliez pas que Koros, en raison de sa couronne magique, peut entendre ce que les PJ se disent dès lors qu'un des morts-vivants qu'il contrôle est à portée de voix. S'ils parlent du bâton, Koros comprendra ce qu'ils manigancent et s'efforcera de les empêcher d'en obtenir les différents fragments, en envoyant ses larbins les tourmenter, voire en les affrontant cette fois-ci directement.

2C. Sanctuaire dédié au roi Faragund

Ce mausolée se tient 6 mètres au-dessus du sol de la caverne et on l'atteint par un escalier situé à l'est. La sépulture du roi est du côté l'ouest du sanctuaire, qui s'élève de 3 mètres de plus, au-dessus de quatre autres sarcophages alignés de chaque côté de la plate-forme. Il s'agit de la tombe du roi Faragund l'Audacieux et de ses huit héritiers, première famille à avoir dirigé Karak Azgal. Un examen des cercueils de pierre montrera que la surface en est rayée et endommagée, ce qui signifie que Koros a tenté d'accéder aux dépouilles, mais sans succès.

On trouve les mêmes profanations sur le sarcophage du roi, mais les runes du couvercle sont restées intactes. Un **test de Connaissances académiques (runes) Assez difficile (–10%)** permettra de déchiffrer le message suivant : «Repose en paix dans les bras de Valaya, ô grand roi. Puisse le médaillon de Karaz-a-Karak te guider dans l'au-delà. La Grande Protectrice nous garde tous de la mort éternelle. Glorifie son nom et ton salut suivra.»

Si l'un des PJ prononce à voix haute le nom de Valaya, le couvercle du sarcophage s'ouvrira, révélant le corps de l'illustre roi. Autour de son cou, sur une chaîne en argent, se trouve un médaillon en or serti d'un diamant en son centre. À sa base, on aperçoit un trou rond. Il s'agit de la pointe du Bâton de Valaya. L'objet n'a aucun pouvoir tant qu'il n'est pas associé avec le Sceptre de Valaya de la **zone 2D** et le manche de la hache du roi Rorgrim, qui se trouve en **2F**.

2D. La crypte des Morgundson

Cette crypte abrite les dépouilles de la seconde grande dynastie de rois de Karak Azgal, les fils de Morgund. Elle fut bâtie à partir de blocs de granit parfaitement ajustés. Koros n'a pas pu accéder à l'intérieur de l'édifice et ce n'est pas faute d'avoir essayé si l'on en croit les nombreuses marques que les personnages peuvent voir sur la porte

Le Sceptre de Valaya

Il s'agit d'un simple sceptre fluet en argent. L'objet est parfaitement lisse et ne présente qu'une seule rune. Un **test de Connaissances académiques (runes) Assez difficile (–10%)** permettra de savoir qu'il s'agit de la rune de Valaya, déesse naine, protectrice du clan.

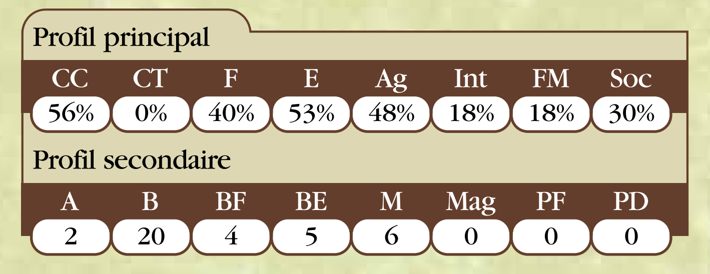
En raison de l'énergie magique qu'il contient, quiconque saisit le sceptre doit réussir un **test de Force Mentale Difficile (–20%)** sous peine de devoir s'en séparer à tout prix. Le sceptre s'active quand on prononce le nom de Valaya et l'équivalent en nain du mot «soigne» ou «protège». Si le porteur prononce «soigne» en khazalid et réussit un **test de Force Mentale Assez difficile (–10%)**, il soignera ses blessures comme s'il bénéficiait du sort *fluide tellurique*, du domaine de la Vie. Si c'est le mot «protège» qui est prononcé en nain et qu'un **test de Force Mentale Difficile (–20%)** est réussi, le porteur pourra reproduire les effets du sort *bouclier de Myrmidia*, si ce n'est que le bonus de points d'Armure sera de +2.

Si le porteur du sceptre manque un tel **test de Force Mentale** et qu'il obtient un double sur les dés, il est soumis à la colère des dieux, page 144 du livre de règles de *WJDR*.

de pierre. Un symbole est gravé sur la porte, représentant un nain tenant un sceptre luisant dans une main et un marteau dans l'autre, avec une montagne en arrière-plan. Un **test de Connaissances générales (nains) Difficile (–20%)** permettra de reconnaître un portrait du roi Morgund en personne, premier de la dynastie. Si les joueurs sont intrigués par le sceptre, autorisez-leur un autre **test de Connaissances générales (nains) Difficile (–20%)**. En cas de réussite, ils se rappellent que l'objet fut un présent de Karaz-a-Karak, le Sceptre de Valaya, dont on raconte qu'il avait des vertus curatives et protectrices. Curieusement, la porte s'ouvre sans difficulté pour les personnages. Si quelqu'un tente de la pousser, le sceptre qui y est représenté brille alors réellement et vivement pendant un instant et la porte s'ouvre presque d'elle-même.

L'apparition du roi Morgund hante la crypte. Il reposait en paix jusqu'à ce que Koros se présente. L'énergie nécromantique l'a extirpé du royaume des morts, mais il a résisté aux tentatives de Volkin le spectre de le rallier à la cause de Koros. Valaya l'a maudit en raison de son désir de garder son sceptre magique pour lui plutôt que de laisser ses descendants en profiter comme elle l'avait prévu au départ. Morgund affrontera quiconque pénètre dans la crypte, mais il n'en sortira pas.

~ Apparition du roi Morgund ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
56%	0%	40%	53%	48%	18%	18%	30%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	20	4	5	6	0	0	0

Compétences : Dissimulation +20%, Langue (khazalid, reikspiel), Perception +20%
Talents : Effrayant, Éthéré, Mort-vivant, Vision nocturne
Règles spéciales :
• *Aspect terrifiant* : une apparition visible peut revêtir un aspect terrifiant au prix d'une action complète. Le monstre est entouré d'un nimbe luminescent et irradie de malveillance en ricanant comme un dément. Quiconque est témoin de ce spectacle doit immédiatement effectuer un **test de Terreur**.
• *Contact glacial* : une apparition peut blesser un adversaire d'un simple contact. Il s'agit d'une attaque présentant une valeur de dégâts de 4 et qui ignore les points d'Armure. On peut l'esquiver mais pas la parer. De plus, une apparition qui touche son adversaire le paralyse d'horreur pendant 1 round si celui-ci ne réussit pas un **test**



LE BÂTON DE VALAYA

Cet artefact fut créé dans les profondeurs de Karak Azgal en associant trois objets dédiés à la déesse : le médaillon de Karaz-a-Karak, le Sceptre de Valaya et le manche de la hache du roi Rorgrim. Le simple fait d'arriver à saisir l'objet passe par un **test de Force Mentale Difficile (–20%)**.

La fonction principale de ce bâton est de détruire les squelettes, les zombies et les esprits. Si le porteur le brandit en y consacrant une action complète, prononce le nom de Valaya et réussit un **test de Force Mentale Difficile (–20%)**, alors le médaillon libère une décharge d'énergie blanche qui détruit 1d10+2 squelettes, zombies, esprits ou toute combinaison des trois types, dans un rayon de 24 mètres. Le bâton renferme également les mêmes pouvoirs que le Sceptre de Valaya (cf. encadré page 75). Tous les autres morts-vivants compris dans la zone d'effet du bâton doivent réussir un **test de Peur**, sans quoi ils sont considérés comme effrayés, conformément à la règle de la page 198 de *WJDR*. Les morts-vivants dotés du talent Sans peur sont bien entendu immunisés contre ces effets.

Si le porteur manque le **test de Force Mentale** pour activer un des pouvoirs du bâton et qu'il obtient un double sur les dés, il est soumis à la colère des dieux, page 144 du livre de règles de *WJDR*.

de Force Mentale. Cet effet d'immobilisation est applicable, que le contact de l'apparition ait infligé des dégâts ou non. Les personnages paralysés ne peuvent pas entreprendre d'action et sont considérés comme sans défense. Une apparition doit devenir visible durant le round où elle utilise ce pouvoir. *Invisible* : une apparition peut devenir invisible au prix d'une action gratuite. Tant qu'elle est invisible, elle ne peut être prise pour cible par une attaque à distance, y compris par un projectile magique. Comme les apparitions sont éthérées et silencieuses, elles ne peuvent pas non plus être attaquées au corps à corps.
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : aucune

La crypte renferme un total de sept sarcophages, chacun abritant la dépouille d'un roi de la lignée de Morgund. Un **test de Force Difficile (–20%)** permettra aux personnages de pénétrer à l'intérieur des tombes et de les piller à leur guise. Grungni ne verra pas cela d'un bon œil, et s'il y a un nain dans le groupe, il devrait savoir que le pillage de tombes n'est pas une pratique appréciée des dieux nains. Si des objets de valeur autres que le Sceptre de Valaya sortent de la crypte, le dieu nain maudira les responsables, ce qui leur imposera un malus de -5% à tous les tests, jusqu'à ce qu'ils rapportent le trésor volé ou confessent leur crime auprès d'un prêtre de Grungni et fassent pénitence. Chacun des rois est enterré avec un collier en or d'une valeur de 360 co et porte deux anneaux en argent magnifiquement ouvragés valant chacun 50 co.

La dépouille de Morgund est accompagnée du Sceptre de Valaya et d'une ceinture faite d'or d'une valeur de 150 co. Si les personnages disposent du médaillon trouvé en **2C**, le sceptre et le médaillon se mettent à briller vivement au moment où ils saisissent le sceptre.

2E. Statue de Grungni

Une statue de marbre se tient sur un piédestal s'élevant environ 5 mètres au-dessus du sol. Quatre volées de marches, une par point cardinal, permettent d'y accéder. En y regardant de près, on peut voir que cette vieille statue représente un nain âgé vêtu d'une longue robe et tenant un bâton entre les deux mains. Un personnage qui réussit un **test de Connaissances académiques (religion)** ou de **Connaissances générales (nains) Assez facile (+10%)** reconnaîtra là le dieu nain Grungni, bien que la présence du bâton soit surprenante, le dieu n'étant jamais représenté avec un tel objet.

Si le groupe dispose du médaillon trouvé en **2C**, du sceptre de la crypte **2D** et/ou du bâton de la tombe **2F**, tous les fragments se mettent à luire intensément, en même temps que le bâton tenu par la statue. Si les trois pièces sont assemblées devant la statue, elles fusionnent pour former le Bâton de Valaya.

2F. Tombe du roi Rorgrim

Ce piédestal à la forme d'une croix s'élève 10 mètres au-dessus du sol, des volées de marches permettant d'y accéder par le nord, l'est et le sud. Un sarcophage repose sur la pointe ouest de la croix. Il a subi d'importantes déprédations, des fragments de pierre étant dispersés tout autour, mais le couvercle est toujours en place.

C'est là que repose le roi Rorgrim, premier et dernier membre de sa lignée. Au combat, il maniait une formidable hache d'armes runique. L'arme fut perdue lors d'un affrontement épique qui vit la mort du roi. Grâce à elle, il terrassa un puissant dragon du nom de Graauth. Son ultime coup encastra la tête de la hache dans le crâne du dragon. Une partie de l'arme tomba avec la bête dans un profond abîme, laissant Rorgrim mortellement blessé, le manche nu de sa hache entre les mains. Le roi mourut les mains crispées sur la hampe, à tel point qu'on ne put l'en extraire et qu'il fallut l'enterrer avec.

Cette histoire est racontée en runes naines, sur le couvercle du sarcophage, ce qu'un **test de Connaissances académiques (runes) Assez difficile (–10%)** révélera. Si les personnages ont retrouvé le médaillon de Karaz-a-Karak et/ou le Sceptre de Valaya, ces objets se mettent à briller intensément en approchant du sarcophage et le couvercle glisse sur le côté pour dévoiler la dépouille du roi. Le corps tient fermement le manche de la hache (qui luit tout aussi vivement) sur sa poitrine. Si les personnages n'ont aucun des deux objets cités, ils pourront toujours ouvrir le couvercle en réussissant un **test de Force Très difficile (–30%)**.

Le roi défunt n'a aucune intention de laisser partir la hampe de sa hache sans lutter. Si quelqu'un tente de la lui prendre, la dépouille s'animera soudain et laissera échapper un cri terrible en tirant le manche de toutes ses forces. Le personnage qui tente de saisir l'objet devra tout d'abord réussir un **test de Terreur Assez difficile (–10%)**. En cas de succès, il pourra essayer de l'arracher des mains du roi au prix d'un **test de Force** opposé, la valeur de Force de la dépouille animée du roi étant de 58%. Chaque fois qu'un nouveau personnage tente l'opération, il devra d'abord réussir le **test de Terreur** avant de se mesurer au roi.

Le roi porte également une couronne d'or d'une valeur de 450 co. Reportez-vous en **2D** pour voir ce qui peut arriver dès lors que les personnages emportent des objets contenus dans les sarcophages de ce niveau.

2G. Cryptes pillées

Cette crypte repose sur une plate-forme qui s'élève 5 mètres au-dessus de la surface du sol de la caverne. Il est clair que tous les sarcophages ont été pillés, leurs couvercles étant disséminés sur le sol. Les tombes sont à ce point endommagées qu'il est impossible de définir à quelle dynastie de rois elles sont consacrées. Les deux cercueils de pierre qui reposent à l'autre extrémité de la plate-forme sont les seuls qui abritent encore des corps. Il s'agit en outre de revenants (cf. profil page 69) qui attendent patiemment de surprendre le groupe.

2H. Sanctuaire dédié à Grimnir

Une gigantesque statue de 10 mètres de haut, représentant un guerrier nain, se tient sur une estrade élevée. Le personnage est accroupi dans une posture martiale, équipé de deux haches d'armes. Un personnage qui réussit un **test de Connaissances académiques (religion) Assez difficile (–10%)** reconnaîtra là Grimnir, le dieu nain des guerriers. Les runes gravées sur la dalle en pierre qui précède la statue peuvent être décryptées au prix d'un **test de Connaissances académiques (runes) Assez difficile (–10%)**. Voici ce qu'elles disent : « Ô grand guerrier, force du peuple nain. Nous honorons ici tous ceux qui ont combattu en ton nom, mais dont les os gisent ailleurs. Puissent-ils vivre à jamais en ta demeure, suprême Grimnir. »

~ CHAPITRE VII ~ LES PEAUX-VERTES

L'hostilité entre les nains et les peaux-vertes est légendaire. Les royaumes nains ont décliné au fur et à mesure que les orques et les gobelins ont envahi leurs forteresses. Les deux races se sont affrontées en d'innombrables occasions à la surface et dans les entrailles du Vieux Monde. Elles se détestent avec une ferveur qui ne connaît aucune limite. De nombreux *Livres des Rancunes* portent les noms de seigneurs de guerre orques et de chefs de clan gobelins que les nains ont juré de faire payer. Karak Azgal ne fait pas exception à la règle puisque les orques ont joué un rôle important dans la destruction de la forteresse. Et l'on sait que les nains ont une sacrée mémoire. Aujourd'hui encore, de nombreux commerçants nains de la Citadelle de Skalf récompensent les aventuriers qui leur ramènent des têtes de peaux-vertes des profondeurs du roc du Dragon.

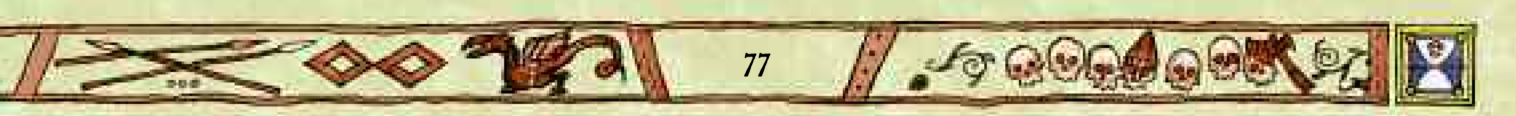
Malgré tout, les orques et les gobelins restent monnaie courante dans les ruines. On y trouve de nombreuses petites bandes menées par de puissants seigneurs de guerre ou des chamans plus malins que leurs congénères, celles-ci subsistant péniblement en dévorant les aventuriers de passage, du moins quand elles ne s'entre-tuent pas. Ce chapitre détaille deux des plus importantes troupes de guerriers peaux-vertes des ruines. Vous trouverez des cartes annotées avec leurs descriptions, ainsi que des renseignements détaillés sur les chefs de chaque clan et leurs motivations.

LES ORQUES DE LA DENT-NOIRE

Les ruines de Karak Azgal sont infestées d'orques et de gobelins de nombreuses tribus, dont le nombre grandit depuis que les nains ont dû quitter les lieux. Les lignes qui suivent décrivent la tribu de la Dent-noire, fondée il y a de cela plusieurs décennies dans les Terres Arides par le chef de guerre orque répondant au triste nom d'Urgok dont les dents étaient tellement gâtées qu'elles virèrent au noir. Pour montrer le respect qu'ils vouaient à leur chef, tous les guerriers orques de la tribu se peignirent les dents en noir (une pratique toujours en cours) et ainsi naquit le nom du clan. Urgok désirait chèrement mettre la main sur les richesses qui dormaient dans les ruines du roc du Dragon, si bien qu'il guida sa tribu jusque-là. Ils y trouvèrent le fort quasi intact d'un clan nain et y élirent domicile.

Aujourd'hui, un puissant chef de guerre du nom de Gorgal Pied-de-fer est à la tête de la tribu. Extrêmement agressif, même selon les critères orques, il ne se satisfait pas de l'accumulation de trésors. La tribu a découvert une niche renfermant de la malepierre, cette roche pervertie par le Chaos qu'utilisent les skavens pour leurs hideuses créations. Le chaman du clan, un certain Wingnot, plutôt futé, a compris de quoi il retourne et a convaincu Gorgal de conclure un marché avec les hommes-rats du clan Skreet. En échange de la malepierre, les orques obtiendront des armes fournies par les skavens. Gorgal a l'intention de se servir de ces armes contre les skavens pour les éprouver, avant de lancer une attaque sur les zoms et les nabots (termes orques désignant respectivement les hommes et les nains) de la cité du dessus.

La tribu de la Dent-noire est établie dans ce qui était autrefois le fort des Skorrun, un clan nain. Il s'agissait alors de négociants spécialisés dans l'importation de marchandises étrangères. La plupart des entrepôts avaient déjà été pillés quand les orques arrivèrent, mais la



disposition du fort et la qualité de sa construction en faisaient un site idéal. Le niveau inférieur abrite également un vaste réservoir qui procure au clan toute l'eau potable nécessaire, même s'il accueille également une créature redoutable, pervertie par le Chaos (cf. **Le réservoir noir**, page 84, pour plus de détails).

A. Le grand escalier

Une volée de marches de 14 mètres de long sur 6 de large donne accès à une plate-forme flanquée de deux statues de pierre. Un gouffre profond menace de chaque côté des escaliers et de la plate-forme. Quatre gardes orques y montent la garde en permanence.

Au sommet des marches, les orques ont disposé quatre tonneaux en bois remplis de pierre et maintenus en place par des coins en bois. S'ils repèrent des intrus, les orques feront sauter les coins avant de précipiter les tonneaux dans l'escalier pour faire passer les ennemis par-dessus bord. Les orques doivent effectuer un **test de Capacité de Tir** au moment de pousser un tonneau. Un échec d'au moins 20% signifie que le tonneau plonge directement dans le vide sans menacer les personnages. Les tonneaux parcourent 4 mètres lors du premier round et 8 mètres lors du second et des suivants. Quiconque se trouve dans leur axe doit réussir un **test d'Agilité Assez difficile (–10%)** sous peine d'être frappé par la barrique et de subir un coup d'une valeur de dégâts de 3. Si l'intéressé perd des points de Blessures, il devra réussir un autre **test d'Agilité Assez difficile (–10%)** pour ne pas chuter et peut-être tomber dans le vide. Les personnages qui tombent de l'escalier peuvent tenter un **test de Force** pour s'agripper au bord des marches et éviter de tomber dans l'abîme (mort assurée). Les personnages qui dévalent les escaliers doivent tenter un **test d'Agilité Difficile (–20%)** pour s'arrêter avant de se faire mal. En cas d'échec, le sujet subit un coup d'une valeur de dégâts de 3 en arrivant en bas des escaliers. Les personnages dégringolent à leur caractéristique de Mouvement. Les gardes orques tirent à l'arc du haut des marches, juste après avoir poussé les tonneaux, et jusqu'à ce que les personnages arrivent au corps à corps. Si les choses tournent mal, l'un des orques se hâte d'aller prévenir le reste de la tribu.

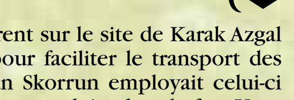
Les orques ont fait de leur mieux pour détruire les deux statues de la plate-forme, sur lesquelles on peut voir que des fragments manquent. Un test de **Connaissances générales (nains)** ou un **test de Connaissances académiques (religion) Assez difficile (–10%)** permet de reconnaître qu'il s'agit de représentations de la déesse naine Valaya.

~ LES DÉGOMMEURS ORQUES ~

Profil principal							
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
35%	40%	35%	45%	30%	25%	30%	20%
Profil secondaire							
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	4	4	0	0	0

Compétences : Connaissances générales (peaux-vertes) +10%, Équitation *ou* Natation, Escalade, Intimidation, Langue (gobelinoïde), Perception, Survie, Torture
Talents : Combat de rue, Coups puissants, Menaçant, Vision nocturne
Règles spéciales :
• *Animosité* : un orque se voyant offrir une excuse, aussi mince soit-elle, doit réussir un **test de Force Mentale** sur-le-champ sous peine d'attaquer d'autres peaux-vertes (y compris d'autres orques).
• *Kikoup* : quand un orque manie un kikoup, il inflige des dommages égaux à son BF+1 au premier round de corps à corps, puis simplement égaux à son BF par la suite. Entre les mains d'autres créatures, le kikoup est une arme à une main dotée de l'attribut lente.
Armure : armure moyenne (gilet de mailles, veste de cuir, calotte de cuir)
Points d'Armure : tête 1, bras 1, corps 3, jambes 0
Armes : kikoup, bouclier, arc et 10 flèches

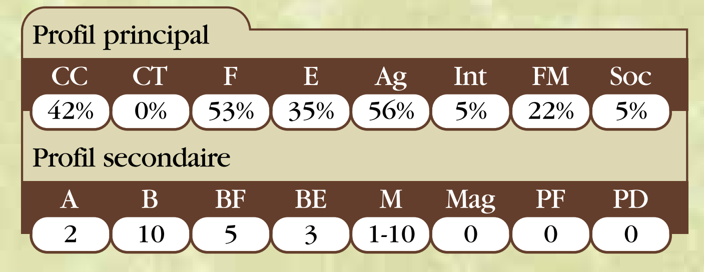
B. Monte-charge



Comme nous l'avons vu, les nains créèrent sur le site de Karak Azgal un certain nombre de monte-charge pour faciliter le transport des personnes et des marchandises. Le clan Skorrun employait celui-ci pour apporter de la nourriture et d'autres produits dans le fort. Vous pouvez le placer où cela vous arrange, en dessous ou au-dessus de ce niveau, pour mener le groupe jusqu'à l'antre des orques.

Les orques n'ont jamais réussi à comprendre comment faire fonctionner l'appareil, mais il leur arrive de se servir de cordes pour passer par le puits et accéder à d'autres sections des ruines. Pour se protéger contre d'autres créatures qui utiliseraient le puits, ils ont confié la garde de la salle à deux squigs des cavernes. La porte de la pièce est également barrée depuis l'autre côté. Un **test de Force Difficile (–20%)** est nécessaire pour la faire céder, sachant que le bruit occasionné ne manquera pas d'attirer des orques.

~ SQUIGS DES CAVERNES ~



Profil principal							
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
42%	0%	53%	35%	56%	5%	22%	5%
Profil secondaire							
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	10	5	3	1-10	0	0	0

Compétences : Esquive
Talents : Armes naturelles, Troublant, Vision nocturne, Volonté de fer
Règles spéciales :
• *Déplacements aléatoires* : les squigs sont à ce point stupides qu'ils sautillent en tous sens sans la moindre logique. Lancez 1d10 pour déterminer la valeur de Mouvement du monstre à chaque round.
• *Mutations du Chaos* :
Squig 1 : queue épineuse (dégâts BF et attribut assommante), trois yeux (bonus de +5% aux tests de Perception liés à la vue)
Squig 2 : peau métallique (+2 PA sur toutes les localisations)
Armure : squig 1, aucune ; squig 2, peau métallique
Points d'Armure : squig 1, tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0 ; squig 2, tête 2, bras 2, corps 2, jambes 2
Armes : griffes et dents

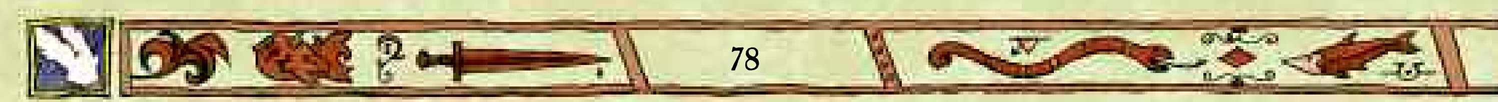
L'antre de la tribu de la Dent-noire

1. Sanctuaire

Cette pièce était autrefois dédiée à la déesse naine Valaya. Les orques profanèrent ce qui restait de cet ancien sanctuaire, détruisant les bas-reliefs qui ornaient les murs et remplaçant la statue de Valaya par deux sculptures grossières faites d'excréments. Un **test de Connaissances académiques (religion) Assez difficile (–10%)** ou un **test de Connaissances générales (orques) Assez facile (+10%)** permettra d'identifier les personnages représentés : Mork et Gork. Il s'agit de deux frères, des guerriers légendaires que les orques vénèrent tels des dieux. Ils semblent être prêts à se jeter l'un sur l'autre, Mork brandissant un kikoup, tandis que Gork tient une hache d'armes.

Il y a 50% de chances que Wingnot le chaman orque soit présent, réalisant quelque rituel en l'honneur de ses dieux. Ses deux apprentis et ses deux gardes du corps ne le quittent jamais. L'influence de Gork et de Mork est manifeste dans cette pièce et confère aux chamans orques un bonus de +2 à tous les d10 de leurs jets d'incantation.

Si vous disposez du *Bestiaire du Vieux Monde*, vous pouvez vous servir du domaine des Esprits pour simuler la magie des orques. Sans








ANTRE DE LA DENT-NOIRE

1 CASE = 4 MÈTRES

17

16

6

18

15

13

S

14

B

S

12

11

10

VERS LE RÉSERVOIR

8

9

7

5

4

3

2

1

A

GOUFFRE

GOUFFRE






cela, contentez-vous du domaine du Chaos du livre de règles de *WJDR* (c'est inexact dans l'absolu, mais utile à la rencontre).

~ WINGNOT, GRAND CHAMAN ORQUE ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
50%	50%	45%	60%	40%	45%	55%	40%

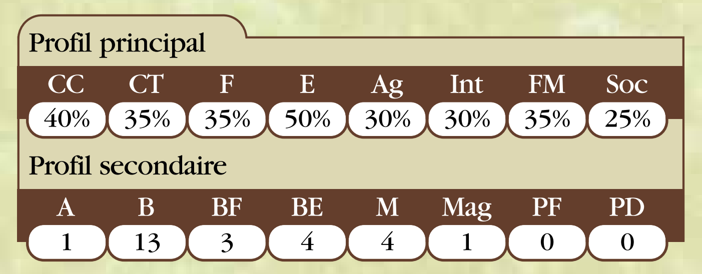
Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	18	3	4	4	3	0	0

Compétences : Charisme, Commérage +10%, Connaissances académiques (ingénierie +10%, religion, théologie +10%), Connaissances générales (morts-vivants, peaux-vertes, skavens) +10%, Équitation, Escalade, Expression artistique (chanteur, danseur) +20%, Focalisation +20%, Intimidation +20%, Langage mystique (démoniaque, magick), Langue (eltharin, gobelinoïde, khazalid, queekish, reikspiel), Lire/écrire, Perception +20%, Sens de la magie +20%, Soins +20%, Survie, Torture
Talents : Combat de rue, Coups précis, Coups puissants, Éloquence, Harmonie aethyrique, Inspiration divine (esprits), Magie commune (vulgaire), Magie mineure (*armure aethyrique*, *manipulation distante*), Mains agiles, Méditation, Menaçant, Orateur né, Projectile puissant, Sain d'esprit, Sans peur, Vision nocturne
Règles spéciales :
• *Animosité* : un orque se voyant offrir une excuse, aussi mince soit-elle, doit réussir un **test de Force Mentale** sur-le-champ sous peine d'attaquer d'autres peaux-vertes (y compris d'autres orques).
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : arme à une main (hache)
Dotations : clef de ses quartiers, clef du réservoir, 2 gemmes d'une valeur de 10 co chacune



~ APPRENTI CHAMAN ORQUE ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
40%	35%	35%	50%	30%	30%	35%	25%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	3	4	4	1	0	0

Compétences : Charisme, Commérage, Connaissances académiques (théologie), Connaissances générales (peaux-vertes) +10%, Escalade, Expression artistique (chanteur, danseur), Focalisation, Intimidation, Langue (gobelinoïde, queekish, reikspiel), Perception, Sens de la magie, Survie, Soins, Torture
Talents : Combat de rue, Coups précis, Coups puissants, Éloquence, Magie commune (vulgaire), Menaçant, Vision nocturne
Règles spéciales :
• *Animosité* : un orque se voyant offrir une excuse, aussi mince soit-elle, doit réussir un **test de Force Mentale** sur-le-champ sous peine d'attaquer d'autres peaux-vertes (y compris d'autres orques).
• *Kikoup* : quand un orque manie un kikoup, il inflige des dommages égaux à son BF+1 au premier round de corps à corps, puis simplement égaux à son BF par la suite. Entre les mains d'autres créatures, le kikoup est une arme à une main dotée de l'attribut lente.
Armure : armure moyenne (gilet de mailles, veste de cuir, calotte de cuir)
Points d'Armure : tête 1, bras 1, corps 3, jambes 0
Armes : kikoup, arc et 10 flèches

~ GARDES DU CORPS ORQUES ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
35%	35%	35%	45%	25%	25%	30%	20%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	4	4	0	0	0

Compétences : Connaissances générales (peaux-vertes) +10%, Escalade, Intimidation, Langue (gobelinoïde), Natation, Perception, Survie, Torture
Talents : Combat de rue, Coups puissants, Menaçant, Vision nocturne
Règles spéciales :
• *Animosité* : un orque se voyant offrir une excuse, aussi mince soit-elle, doit réussir un **test de Force Mentale** sur-le-champ sous peine d'attaquer d'autres peaux-vertes (y compris d'autres orques).
• *Kikoup* : quand un orque manie un kikoup, il inflige des dommages égaux à son BF+1 au premier round de corps à corps, puis simplement égaux à son BF par la suite. Entre les mains d'autres créatures, le kikoup est une arme à une main dotée de l'attribut lente.
Armure : armure moyenne (gilet de mailles, veste de cuir, calotte de cuir)
Points d'Armure : tête 1, bras 1, corps 3, jambes 0
Armes : kikoup

2. Quartiers du chaman

La porte de cette chambre est verrouillée. On peut l'ouvrir avec la clef du chaman (cf. **zone 1**) ou en réussissant un **test de Crochetage Assez difficile (–10%)**. Il y a 25% de chances pour que le chaman soit présent si les personnages ne l'ont pas rencontré au préalable. La pièce renferme un bureau et une petite bibliothèque le long du mur sud, ainsi que des fourrures entassées contre le mur nord, qui font office de lit.

La bibliothèque contient certains ouvrages traitant de théologie et d'ingénierie. Un **test de Fouille** permettra de découvrir un livre écrit en reikspiel, intitulé *L'Art de l'harmonie aethyrique*, écrit par Klaus Schwarzhelm. Ce livre vaut bien 300 co aux yeux de tout sorcier. Un sorcier





consacrant une semaine à l'étudier et réussissant un **test d'Intelligence Assez difficile (–10%)** bénéficiera d'un bonus permanent de +5% à tous ses **tests de Focalisation** et de **Sens de la magie**.

Si un personnage examine la pièce et réussit un **test de Fouille Assez difficile (–10%)**, il découvrira une niche dissimulée sous les fourrures qui font la literie du chaman. À l'intérieur, on trouve 10 gemmes valant chacune 1d10?5 co et un total de 85 co en pièces de monnaie.

S'il est attaquée ici, le chaman appellera ses gardes du corps et ses apprentis, situés en **zone 3** (profils fournis en **zone 1**).

3. Quartiers des apprentis chamans et des gardes du corps

Cette pièce accueille les deux apprentis et les deux gardes du corps de Wingnot. Étant donné qu'ils l'accompagnent où qu'il aille, ils ne se trouvent ici que lorsque le chaman est dans ses propres quartiers. La pièce est très sommairement meublée, quatre paillasses servant de lits aux orques. Contre le mur ouest, les apprentis ont édifié un autel de fortune dédié à Mork et Gork avec leurs propres excréments. C'est ici qu'ils s'exercent à la magie et qu'ils sacrifient des rongeurs et autres petits animaux en offrande à leurs dieux, si bien que des éclaboussures de sang séché et de petits os sont disséminés à travers toute la pièce. Les profils de ces orques sont donnés dans la description de la **zone 1**.

Des personnages examinant ce fatras et réussissant un **test de Fouille Assez difficile (–10%)** retrouveront 3 gemmes d'une valeur totale de 66 co et 15 co de pièces de monnaie.

4. Quartiers des gardes

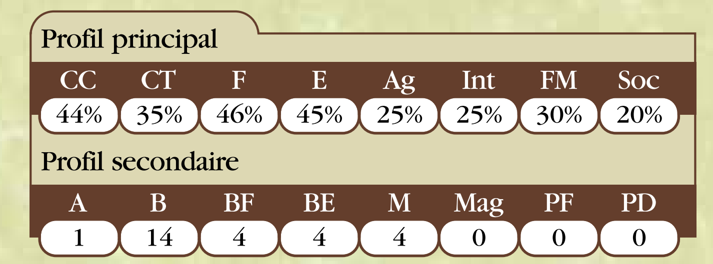
Les «dégommeurs» qui montent la garde aux escaliers de la **zone A** vivent ici. Ils sont 12 à assurer la garde à tour de rôle (3 équipes de quatre) et dorment sur des paillasses crasseuses, jetées à même le sol. Dans le coin sud-ouest de la pièce, un râtelier en bois abrite des kikoups et des arcs. Un **test de Fouille Assez difficile (–10%)** permettra de trouver 25 co dissimulées à travers la pièce.

À tout moment, au moins quatre «dégommeurs» dorment en ces lieux (cf. profil page 78). Il y a 50% de chances que les huit autres soient également présents, entre deux tours de garde. En cas d'attaque, les orques les plus proches des intrus se battent au corps à corps, tandis que les autres usent de projectiles.

5. Les kostos

Les orques sont de frustes créatures. C'est pourquoi ils désignent par «kostos» les plus grands et les plus forts d'entre eux. Douze de ces mastodontes résident dans cette pièce quand ils n'explorent pas les ruines et ne mangent pas dans la grande salle en compagnie du chef de guerre. Ils dorment sur des couches de pierre recouvertes de fourrure autrefois utilisées par les nains. Il y a 50% de chances qu'ils soient ici quand les personnages arrivent. Un **test de Fouille Assez difficile (–10%)** permettra de trouver 14 gemmes, valant chacune 1d10x5 co.

~ LES KOSTOS ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
44%	35%	46%	45%	25%	25%	30%	20%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14	4	4	4	0	0	0

Compétences: Connaissances générales (peaux-vertes) +10%, Escalade, Esquive, Intimidation, Langue (gobelinoïde), Natation, Perception, Survie, Torture
Talents: Ambidextre, Combat de rue, Coups puissants, Menaçant, Vision nocturne

Règles spéciales:
• *Animosité*: un orque se voyant offrir une excuse, aussi mince soit-elle, doit réussir un **test de Force Mentale** sur-le-champ sous peine d'attaquer d'autres peaux-vertes (y compris d'autres orques).
• *Kikoup*: quand un orque manie un kikoup, il inflige des dommages égaux à son BF+1 au premier round de corps à corps, puis simplement égaux à son BF par la suite. Entre les mains d'autres créatures, le kikoup est une arme à une main dotée de l'attribut lente.
Armure: armure moyenne (gilet de mailles, veste de cuir, calotte de cuir)
Points d'Armure: tête 1, bras 1, corps 3, jambes 0
Armes: kikoup, arme à une main (masse d'armes)

6. Caverne de la malepierre

Wingnot, le chaman orque a reçu une vision de Mork et de Gork concernant la malepierre que renferme cette grotte. Il a convaincu Gorgal de trouver la pierre et de négocier avec les skavens, ce qui leur permettrait d'acquérir des armes en malepierre. Avec ces dernières, les orques pourraient attaquer les communautés des zumains et des nabots du dessus, mais aussi ratiboiser les skavens pour faire bonne mesure.

Bien qu'ils aient accumulé assez de minerai pour traiter avec les abominables skavens (cf. page 56 pour les détails de cette première entrevue), les orques sont encore en train de creuser dans la grotte en question. On ne sait pas très bien comment la malepierre a pu atterrir ici, mais Wingnot estime qu'elle fut envoyée par Mork et Gork pour récompenser le clan de la Dent-noire. Ni Wingnot ni Gorgal ne font confiance aux skavens, mais leur assurance leur fait croire que même les skavens ne sont pas assez fous pour oser escroquer le clan de la Dent-noire. Leur plan consiste à attendre de disposer d'assez d'armes, puis de balayer les skavens pour la forme avant de lancer une série de raids sur la forteresse des nabots du dessus pour leur saper le moral et les pousser à prendre la poudre d'escampette.

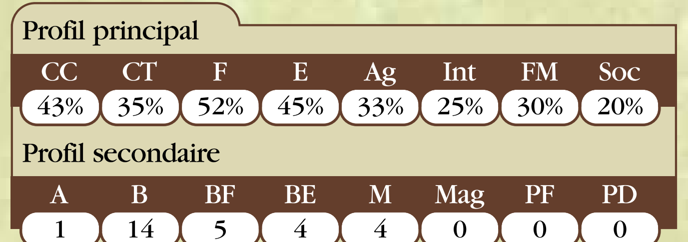
La caverne luit d'une aura verdâtre que l'on peut remarquer dès qu'on atteint le sommet de la pente marquée d'une flèche sur la carte. Les orques ont sauvagement attaqué les murs pour recueillir la malepierre dont on retrouve des fragments disséminés au sol. Les orques ont plutôt bien résisté à l'influence corruptrice de la pierre, mais si l'un des PJ en ramasse un morceau, il devra effectuer un **test d'Endurance** tous les jours tant que la pierre sera en sa possession. En cas d'échec, il acquiert une mutation du Chaos déterminée aléatoirement.

Deux squigs des cavernes (cf. profil page 87) sont de garde d'un côté et de l'autre du passage, à l'indication «S» sur la carte. Si une personne autre que Wingnot emprunte le passage, ils attaquent.

7. Armurerie

Cette pièce servait autrefois d'entrepôt pour les marchandises qu'importait alors le clan Skorrun. Les orques ont converti les lieux en armurerie. Des étagères de pierre sont alignées contre les murs, soutenant kikoups, casques, armures, dagues et boucliers orques. Les occupants actuels se servent de l'enclume placée au centre de la pièce pour réparer leurs armes et leurs armures. Une meule permet également d'affûter les armes avant le combat. Deux armuriers orques exercent ici leur activité 75% du temps.

~ ARMURIERS ORQUES ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
43%	35%	52%	45%	33%	25%	30%	20%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14	5	4	4	0	0	0

Compétences: Connaissances générales (peaux-vertes) +10%, Escalade, Intimidation, Langue (gobelinoïde), Métier (fabricant d'armures), Natation, Perception, Survie, Torture



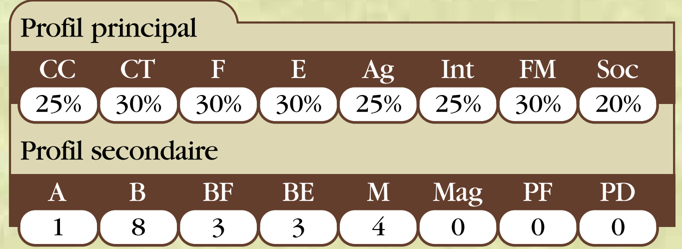


Talents : Combat de rue, Coups puissants, Force accrue, Menaçant, Vision nocturne
Règles spéciales :
• *Animosité* : un orque se voyant offrir une excuse, aussi mince soit-elle, doit réussir un **test de Force Mentale** sur-le-champ sous peine d'attaquer d'autres peaux-vertes (y compris d'autres orques).
• *Kikoup* : quand un orque manie un kikoup, il inflige des dommages égaux à son BF+1 au premier round de corps à corps, puis simplement égaux à son BF par la suite. Entre les mains d'autres créatures, le kikoup est une arme à une main dotée de l'attribut lente.
Armure : armure moyenne (gilet de mailles, veste de cuir, calotte de cuir)
Points d'Armure : tête 1, bras 1, corps 3, jambes 0
Armes : kikoup, dague, bouclier

8. Serviteurs gobelins

Les nains employaient cette pièce comme vestibule pour les visiteurs étrangers à la forteresse. Le long des murs sont alignés des bancs en pierre sur lesquels s'asseyaient les gens de passage à l'époque. Ils servent aujourd'hui de lits pour les gobelins. On trouve ici 10 gobelins qui font office de serviteurs à la table du chef de guerre orque, en **zone 11**. Il y a 50% de chances pour que ces créatures soient présentes au moment où les personnages arrivent. Si les choses tournent mal pour les gobelins, les survivants battront en retraite vers la **zone 11**, puis vers le couloir qui donne sur la **zone 14** pour chercher de l'aide.

~ GOBELINS ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
25%	30%	30%	30%	25%	25%	30%	20%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	8	3	3	4	0	0	0

Compétences : Connaissances générales (peaux-vertes), Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Langue (gobelinoïde), Natation, Perception, Survie
Talents : Vision nocturne
Règles spéciales :
• *Animosité* : un gobelin se voyant offrir une excuse, aussi mince soit-elle, doit réussir un **test de Force Mentale** sur-le-champ sous peine d'attaquer d'autres peaux-vertes (y compris d'autres gobelins).
• *Peur des elfes* : les gobelins se sentent très mal à l'aise en présence d'elfes. Ils doivent réussir un test de Peur quand ils ne sont pas au moins deux fois plus nombreux (en comptant leurs alliés) que les elfes présents.
Armure : armure légère (gilet de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main, lance, bouclier

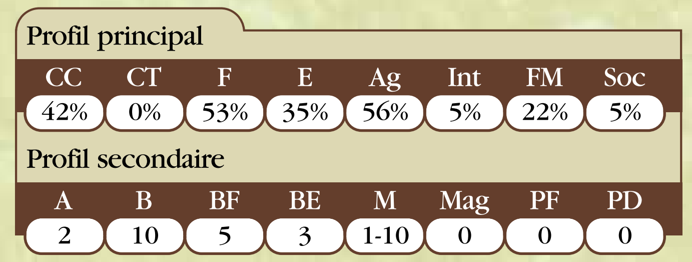
9. Accès au réservoir

Les orques ont fabriqué une porte en bois de fortune pour bloquer l'accès à l'escalier qui descend vers le réservoir. La porte est verrouillée et il faut réussir un **test de Crochetage Assez difficile (–10%)** pour l'ouvrir. Le chaman orque y a peint un avertissement en rouge pour dissuader les orques de pénétrer dans la grotte du réservoir. La plupart d'entre eux ne sachant pas lire, il s'agit d'une illustration grossière montrant un monstre doté d'une énorme gueule en train de mâcher ce qui pourrait être un orque. Le chaman possède la clef qui ouvre la porte.

10. Enclos à squigs

La porte de cette pièce est barrée de l'extérieur. Sur le seuil et même dans tout le couloir, on peut sentir d'immondes relents. Les orques se servent de cette salle pour parquer leurs squigs des cavernes. L'endroit abrite une tribu de huit squigs, mais seulement quatre d'entre eux occupent les lieux à un moment donné. Si les squigs perçoivent la présence des personnages de l'autre côté de la porte, ils se mettent à japper et à hurler en grattant frénétiquement la porte. Tout ce raffut ne manquera pas d'attirer l'attention des orques des environs.

~ SQUIGS DES CAVERNES ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
42%	0%	53%	35%	56%	5%	22%	5%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	10	5	3	1-10	0	0	0

Compétences : Esquive
Talents : Armes naturelles, Troublant, Vision nocturne, Volonté de fer
Règles spéciales :
• *Déplacements aléatoires* : les squigs sont à ce point stupides qu'ils sautillent en tous sens sans la moindre logique. Lancez 1d10 pour déterminer la valeur de Mouvement du monstre à chaque round.
• *Mutations du Chaos* :
Squig 1 : crête, grandes oreilles (talent d'Acuité auditive), régénération
Squig 2 : fourrure, peau métallique (+2 PA sur toutes les localisations)
Squig 3 : régénération, yeux pédonculaires (+1d10 aux jets d'initiative)
Squig 4 : pigmentation étrange, trois yeux (bonus de +5 aux jets de Perception liés à la vue)
Armure : squigs 1, 3 et 4, aucune ; squig 2, peau métallique
Points d'Armure : squigs 1, 3 et 4, tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0 ; squig 2, tête 2, bras 2, corps 2, jambes 2
Armes : griffes et dents

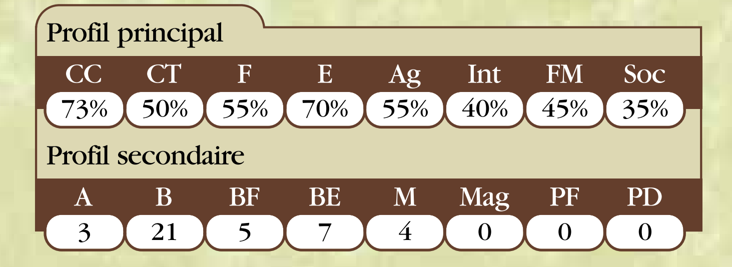
11. La grande salle

Cette pièce servait autrefois à la distillation de l'hydromel du clan Skorrun. Le plafond monte en pointe depuis les flancs, pour atteindre une hauteur maximale de 10 mètres. Au centre de la pièce se trouve un foyer cerclé de pierre, encadré de tables et de bancs. Une table plus imposante est placée près du mur nord de la pièce, tout près d'un fauteuil aux allures de trône toisant la salle. Cinq têtes empaillées sont alignées sur ce même mur, accrochées au-dessus de la table. De gauche à droite, on peut y reconnaître les traits d'un ogre, d'un humain, d'un nain, d'un troll et d'un elfe. Ils ont tous été tués par Gorgal.

La moitié du temps, Gorgal et Wingnot (cf. page 80) festoient ici. En fonction de ce qui s'est pour l'instant déroulé dans le fort, il peut également y avoir un ou plusieurs orques. Les apprentis de Wingnot (cf. page 80) l'accompagnent toujours pour les repas et les « kostos » (cf. page 81) mangent systématiquement avec Gorgal. S'ils sont toujours vivants, les gobelins de la **zone 8** font le service.

Si les orques ont réussi à mettre la main sur les armes défectueuses des skavens, Gorgal finira par tester l'un des pistolets à malepierre sur l'un des cuisiniers gobelins. Néanmoins, ce faisant, l'arme va exploser et lui emporter le bras (sans le tuer). Il se retrouvera alors grièvement blessé et l'ensemble de la tribu de la Dent-noire affluera dans l'anarchie, diverses factions profitant de l'occasion pour achever le chef de guerre. Il faudra une semaine avant que la tribu ne retrouve un semblant d'ordre, après quoi les orques survivants envahiront les terriers des skavens pour tuer tout ce qui bouge, une situation intéressante pour les PJ qui se retrouveront au cœur de ce conflit.

~ GORGAL PIED-DE-FER ~
CHEF DE GUERRE ORQUE



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
73%	50%	55%	70%	55%	40%	45%	35%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	21	5	7	4	0	0	0





Compétences : Commandement +10%, Connaissances académiques (stratégie/tactique), Connaissances générales (peaux-vertes) +10%, Escalade +10%, Esquive, Intimidation +20%, Langue (gobelinoïde), Natation, Perception +20%, Résistance à l'alcool, Survie +10%, Torture
Talents : Combat de rue, Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Désarmement, Maîtrise (armes lourdes), Menaçant, Parade éclair, Résistance accrue, Vision nocturne
Règles spéciales :
• *Animosité* : un orque se voyant offrir une excuse, aussi mince soit-elle, doit réussir un **test de Force Mentale** sur-le-champ sous peine d'attaquer d'autres peaux-vertes (y compris d'autres orques).
Armure : armure lourde (manteau de mailles à manches, plastron, brassards d'acier, jambières d'acier)
Points d'Armure : tête 0, bras 4, corps 4, jambes 4
Armes : armes à deux mains (hache à deux mains)
Dotations : clef de ses quartiers, clefs des coffres de la **zone 17**, clef de l'enclos de la **zone 18**, collier en or d'une valeur de 90 co, anneau nasal en ivoire d'une valeur de 10 co

Gorgal est un chef de guerre impitoyable et très irritable. Il a pris le commandement de la tribu de la Dent-noire selon la méthode orque traditionnelle : en tuant le précédent chef de guerre en combat singulier. Il mesure 2,10 mètres et présente une vilaine balafre en travers du front. Il porte une armure lourde assemblée à partir de pièces récupérées sur des adversaires qu'il a tués et des bottes en métal qui lui ont donné son nom. Au combat, il utilise une hache à deux mains sur laquelle pendent des crânes humains et nains accrochés à des chaînes fixées près de la lame. Quand il manie la hache, l'air qui passe par les orifices des crânes produit un sifflement effroyable qui évoque des cris.

Gorgal ne s'est jamais satisfait du rôle consistant à accumuler des trésors tout en s'engraissant dans les ruines de Karak Azgal. Sa soif de combats l'a toujours poussé à sortir de son antre pour tuer, comme l'attestent les diverses têtes exposées dans la grande salle. Mais malgré cela, il reste bien conscient que sa petite tribu ne peut se mesurer à la cité du dessus.

Quand Wingnot est venu le voir pour lui faire part de sa vision de la malepierre, il a tout d'abord éclaté de rire et failli mettre le chaman à mort, mais ce dernier a progressivement réussi à lui faire accepter une stratégie ambitieuse visant à terrasser les zomrats, les nabots et les zoms, et par là à leur apporter la gloire, ainsi qu'à leurs illustres dieux. Grâce aux armes et armures fournies par les skavens, Gorgal et ses guerriers allaient pouvoir prendre la surface d'assaut malgré leur nombre réduit. En attendant les armes promises, Gorgal a dépêché plusieurs escouades d'orques pour mettre les défenses des nabots à l'épreuve. Quand il estimera que le moment est venu et que les skavens lui auront procuré les armes comme prévu, il se rendra à Karak Azgal en force et fera couiner les nabots.

12. La chambre froide

Le clan Skorrun engagea des maîtres des runes pour graver des runes sur les murs de cette pièce afin de conserver le garde-manger à basse température en toute circonstance. Bien que les nains aient quitté les lieux depuis des siècles, les runes fonctionnent encore et la salle est toujours gelée. Les orques ne savent absolument pas à quoi pouvait bien servir cette pièce, mais ils ont trouvé une autre fonction amusante : y jeter les prisonniers, les torturer et les regarder mourir de froid. Quand les personnages se présentent dans la salle, ils trouvent deux cadavres nus et congelés près du mur sud. Il s'agit de deux humains, des hommes, dont les corps montrent des signes de torture. Si les aventuriers ont accepté une mission visant à retrouver une personne disparue dans les ruines, il pourrait fort bien s'agir de l'une d'elles (à votre discrétion).

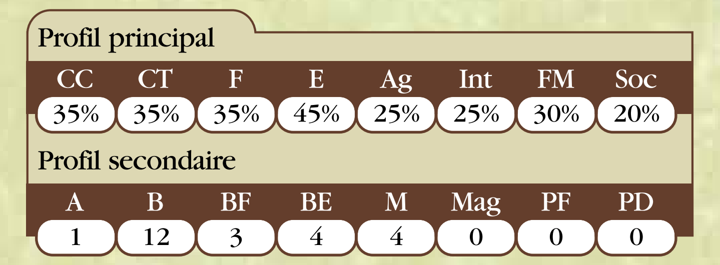
13. Cuisines

De toute évidence, cette pièce est une cuisine dotée de deux fours en briques, de deux tables basses en pierre et d'un puits muni de son sceau et de sa corde. L'endroit est particulièrement écœurant. Des quartiers de viande sont pendus au plafond, mais ils sont à ce point avariés que la chair se détache des os. Les murs et le sol sont recouverts de sang, tandis que des morceaux des repas les plus récents sont éparpillés sur et sous les tables (doigts, orteils et même yeux, ainsi que des parties anatomiques non identifiées). Tout ceci peut aussi bien être collé aux murs de la manière la plus provocatrice qui soit qu'écrasé au sol par les pieds des cuistots gobelins travaillant ici. Un sceau rempli d'un gras de cuisson immonde repose à côté de l'un des fours. L'essentiel de la nourriture est cuit sur la broche de la grande salle, mais les gobelins de la **zone 8** découpent la viande ici. Il y a 50% de chances pour que la pièce soit occupée par quatre gobelins (cf. profil page 87) en train de préparer un repas pour Gorgal.

14-15. Quartiers des guerriers orques

Ces deux pièces constituent les quartiers des guerriers orques de la tribu de la Dent-noire. Chaque salle accueille 15 orques qui vivent dans la crasse et dorment sur des paillasses puantes au milieu de kilos d'ordures. Ces pièces dégagent une odeur insupportable, mélange de transpiration et d'excréments, qu'ils aiment à empiler dans les coins. Le nombre exact d'orques que renferme chaque pièce dépend de ce qui s'est passé jusque-là dans l'antre de la Dent-noire. Si l'alerte est donnée, les orques présents se rendent aussitôt dans les zones à problème et remplacent leurs camarades tombés pour tenir la garde et patrouiller.

~GUERRIERS ORQUES ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
35%	35%	35%	45%	25%	25%	30%	20%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	4	4	0	0	0

Compétences : Connaissances générales (peaux-vertes) +10%, Équitation *ou* Natation, Escalade, Intimidation, Langue (gobelinoïde), Perception, Survie, Torture
Talents : Combat de rue, Coups puissants, Menaçant, Vision nocturne









Règles spéciales :
• *Animosité* : un orque se voyant offrir une excuse, aussi mince soit-elle, doit réussir un **test de Force Mentale** sur-le-champ sous peine d'attaquer d'autres peaux-vertes (y compris d'autres orques).
• *Kikoup* : quand un orque manie un kikoup, il inflige des dommages égaux à son BF+1 au premier round de corps à corps, puis simplement égaux à son BF par la suite. Entre les mains d'autres créatures, le kikoup est une arme à une main dotée de l'attribut lente.
Armure : armure moyenne (gilet de mailles, veste de cuir, calotte de cuir)
Points d'Armure : tête 1, bras 1, corps 3, jambes 0
Armes : kikoup, dague *ou* arc, bouclier

16. Quartiers de Gorgal

La porte qui donne dans cette pièce est verrouillée. Seul Gorgal en a la clef, mais un **test de Crochetage Difficile (–20%)** permettra de l'ouvrir. À l'intérieur, un grand lit en demi-cercle occupe une bonne partie du coin nord. Il est recouvert de fourrures puantes et truffées d'insectes douteux (Gorgal aime le luxe, du moins à la manière orque). Dans le coin sud-ouest, un râtelier d'armes abrite plusieurs haches et kikoups. Un tas, qui faisait autrefois office de mannequin d'entraînement, repose près du râtelier.

Si les PJ n'ont pas encore réglé son compte à Gorgal, il est ici. Il attaque le moindre intrus, laissant échapper un cri tonitruant pour rameuter ses guerriers (s'il en reste).

17. Salle du trésor de la tribu

Ce sont les nains qui ont façonné la porte secrète qui donne accès à cette pièce cachée. C'est pourquoi elle ne se trouve pas facilement (**test de Fouille Difficile [–20%]**). À l'intérieur, on découvre deux coffres renforcés de fer dans le coin sud-est, tous deux verrouillés. Gorgal possède les clefs, mais des **tests de Crochetage Difficiles (–20%)** peuvent venir à bout des serrures. Chacun des coffres contient 50 gemmes brutes de divers types. La plupart sont des opales communes, des spinelles bleus et des topazes. On trouve aussi quelques diamants. Chaque gemme vaut 1d10 co. La salle contient également trois autres coffres ouverts, remplis de bijoux en argent et en or : bracelets, brassards, pendentifs, boucles d'oreille, médaillons, colliers et bagues. Ils sont tous de facture naine. La valeur totale de ces bijoux s'élève à 400 co.

18. Parc des esclaves de Gorgal

La porte de cette pièce est verrouillée et seul Gorgal en a la clef. Un **test de Crochetage Difficile (–20%)** permettra de l'ouvrir. La salle contient 10 esclaves : quatre nains, quatre humains, un elfe et un halfling. Ils sont tous dans un sale état, résultat de tortures et d'abus divers. Les orques et les gobelins se servent des esclaves pour assurer leurs repas, c'est pourquoi les occupants s'agglutinent tous tremblants contre le mur opposé quand la porte s'ouvre. Vous pouvez vous servir de ces esclaves pour remplacer des PJ morts ou pour dynamiser la force de frappe du groupe. Sinon, considérez que les occupants sont inefficaces au combat. On peut aussi imaginer que le sauvetage de l'un des esclaves engendre une récompense consistante de la part de la famille reconnaissante…

LE RÉSERVOIR NOIR

Les nains du clan Skorrun découvrirent un petit lac alimenté par trois cours d'eau souterrains. Au départ, ils s'en servaient comme source d'eau potable, mais le thane décida qu'un grand réservoir devait être créé pour affronter un siège de plusieurs mois et il en résulta cette immense grotte. Cette caverne, dont l'aménagement demanda plusieurs années, est une merveille d'ingénierie naine. L'afflux d'eau dans la grotte de départ fut bloqué et les nains puisèrent dans l'eau accumulée en créant des valves pour contrôler le débit. Puis, ils creusèrent pour augmenter la taille de la caverne, ne laissant que des colonnes de pierre naturelles pour soutenir la voûte. Ils ouvrirent alors les valves et l'eau put occuper à nouveau la grotte, la remplissant rapidement pour fournir aux nains une source renouvelable d'eau douce.

Il arrive parfois que des créatures se fraient un chemin dans le bassin en empruntant les cours d'eau qui donnent dans la grotte. Quand les nains étaient encore maîtres des lieux, des patrouilles régulières étaient chargées de régler ces problèmes, mais il ne fallut pas longtemps après la chute de la forteresse pour que le bassin attire de nouveaux occupants. Une tribu de trolls d'eau y a établi son antre et ses membres y vivent encore aujourd'hui. Sous la tutelle d'Ugma, une créature puissante et exceptionnellement intelligente (du moins, pour un troll d'eau), ces monstres sont suffisamment menaçants pour dissuader les autres habitants des ruines d'explorer l'endroit.

La plupart des trolls sont d'une simplicité d'esprit incroyable et passent l'essentiel de leur temps à se demander comment ils vont dénicher leur prochain repas. Les orques savent comment jouer sur leur stupidité et les convainquent souvent d'effectuer certaines besognes en leur promettant quelque nourriture. Gorgal s'est tout de suite appuyé sur cette tactique quand il a découvert les trolls et le réservoir, mais c'était sans compter Ugma. Le chef de la tribu troll comprit bien vite que le fait d'aider les orques ne ferait qu'asservir ses congénères et refusa les propositions de Gorgal. Les deux tribus se tiennent désormais à l'écart l'une de l'autre, même s'il arrive que Gorgal jette un prisonnier en pâture aux trolls, dans l'espoir de finir par les convaincre de combattre pour son compte.

Le réservoir est rempli d'eau froide, sa profondeur étant de 6 mètres. Les colonnes de pierre qui soutiennent la voûte sont sculptées de représentations de poissons et leur diamètre est de l'ordre de 1 mètre. La grotte est aussi froide qu'humide et dégage une vague odeur de pourriture en raison de la présence des trolls. On entend dans toute la grotte l'écho de clapotis résultant du débit d'eau qu'assurent les rivières souterraines.

1. Appontement de pierre

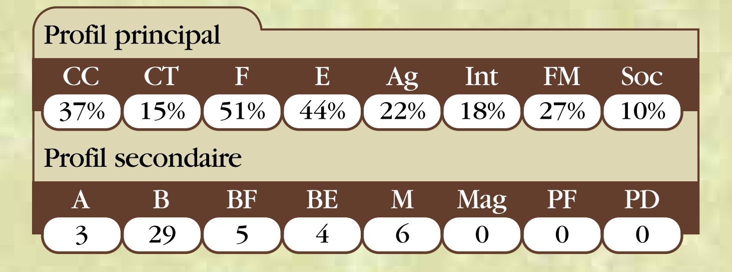
Un escalier en zigzag escarpé termine sur cet appontement de pierre de 12 mètres de long sur 8 de large. Des appliques rouillées et destinées à accueillir des torches sont fixées aux murs et des os jonchent le sol. Deux pontons en pierre donnent sur le réservoir et un canot de fortune en bois y est amarré.

Un **test de Connaissances académiques (science)** permet de définir que les os appartiennent à différentes races (humains, nains et même quelques orques). Ce sont les orques qui ont fabriqué l'embarcation pour permettre à Gorgal d'aller à la rencontre d'Ugma. Bien que le canot ne semble pas utilisable, un **test de Métier (charpentier naval)** dira le contraire.

2-3. Îlots des trolls

Les trolls d'eau se sont établis sur ces deux formations rocheuses proches du centre du réservoir. Cinq trolls se sont installés en **zone 2** et sept autres en **zone 3**. La puanteur de ces créatures est insoutenable et tout individu se trouvant dans un rayon de 16 mètres de l'un des îlots ne pourra ignorer l'odeur. Les trolls barbotent dans la grotte en quête de nourriture. Il y a ainsi 25% de chances pour que les personnages rencontrent un ou plusieurs de ces monstres s'ils sillonnent le réservoir à l'aide de la barque. Les créatures ne conservent aucun trésor sur ces îlots, Ugma s'étant chargé de mettre la fortune de la tribu à l'abri en **zone 4**.

~ TROLLS D'EAU ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
37%	15%	51%	44%	22%	18%	27%	10%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	29	5	4	6	0	0	0

Le réservoir noir

1

2

3

4

1 case = 4 mètres



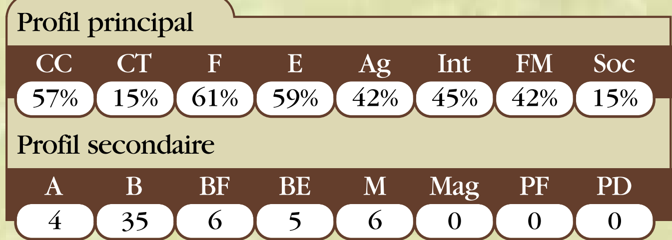
Compétences : Escalade, Intimidation, Langue (gobelinoïde), Natation +10%, Perception
Talents : Armes naturelles, Effrayant, Maîtrise (armes lourdes), Sans peur, Vision nocturne
Règles spéciales :
• *Ça pue môvais* : en raison des relents particulièrement immondes que dégage un troll d'eau, tous les adversaires situés au corps à corps subissent un malus de –10% en CC, sauf s'ils sont dépourvus d'odorat ou ont un moyen de neutraliser ce sens.
• *Régénération* : au début de chacun de ses tours de jeu, un troll récupère 1d10 points de Blessures. Les points perdus par le feu ne peuvent être régénérés. Ce pouvoir cesse d'agir si le monstre meurt.
• *Stupidité* : les trolls sont particulièrement stupides et oublient souvent ce qu'ils étaient en train de faire une seconde plus tôt. À chaque fois qu'un troll tombe sur quelque chose qui risque de le distraire, tel qu'un cadavre frais prêt à être dévoré ou une odeur particulièrement immonde, et donc intéressante, il doit réussir un **test d'Intelligence** sous peine d'arrêter ce qu'il était en train de faire pour se consacrer à sa nouvelle tâche (dans les exemples ci-dessus, manger la dépouille et trouver la source de l'odeur). Si le troll est en plein combat, il a moins de chances d'être distrait et le test est alors Facile (+20%).
• *Vomi* : les trolls peuvent vomir sur les adversaires situés au corps à corps au prix d'une action complète, régurgitant des fluides digestifs méphitiques et corrosifs tout à fait indescriptibles. Cette attaque de vomi touche automatiquement la cible. La valeur de dégâts correspondants est égale à 5 et ignore les points d'Armure. Il est possible de l'esquiver, mais pas de la parer (pour raisons évidentes).
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : griffes et arme à deux mains

4. Chef Ugma

Cette île s'élève à l'autre bout du réservoir. Ugma, le chef des trolls d'eau, vit ici avec deux gardes (même profil que les trolls des **zones 2–3**) qui ne s'éloignent jamais beaucoup de lui. À l'inverse de ses congénères, Ugma est béni d'une Intelligence anormalement élevée. Il met cela sur le compte d'une exposition prolongée à un volume de malepierre important alors qu'il n'était qu'un petit trollot. Ugma se satisfait pleinement de l'existence qu'il mène dans ce bassin. La nourriture abonde et il a amassé un trésor digne de ce nom en envoyant ses trolls remonter les rivières pour traquer les aventuriers. Il aime discuter avec ses proies avant de les dévorer. Cela lui procure la satisfaction de voir la surprise sur leurs visages quand elles s'aperçoivent qu'il pratique leur propre langue. S'il le peut, il tente de les convaincre de l'aider à éliminer les orques en prétendant que les peaux-vertes réduisent les siens en esclavage, alors qu'en réalité, Ugma veut juste… se débarrasser des orques.

Trois coffres reposent contre le mur du fond, le trésor de la tribu. Le premier contient 200 co et 5 perles d'une valeur de 40 co chacune. Le second recèle 500 couronnes d'or naines anciennes et 2 spinelles bleus taillés (250 co chacun). Dans le dernier coffre, on trouve 500 pa.

~ UGMA ~
CHEF DE LA TRIBU DES TROLLS D'EAU



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
57%	15%	61%	59%	42%	45%	42%	15%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
4	35	6	5	6	0	0	0

Compétences : Commandement, Escalade +10%, Intimidation +10%, Langue (gobelinoïde, reikspiel), Natation +20%, Perception +10%
Talents : Armes naturelles, Coups puissants, Effrayant, Maîtrise (armes lourdes), Menaçant, Sans peur, Sixième sens, Vision nocturne
Règles spéciales :
Ça pue môvais : cf. profil précédent (trolls d'eau).
Régénération : cf. profil précédent (trolls d'eau).
Vomi : cf. profil précédent (trolls d'eau).
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : griffes et arme à deux mains

SCREETCH ET LES GOBELINS DE LA NUIT DU JAUNE-ŒIL

De nombreuses tribus de gobelins de la nuit occupent les profondeurs du roc du Dragon. L'environnement est parfait pour eux ; sombre, humide et regorgeant de cachettes. La plupart des tribus sont dispersées et sans chef, assurant au jour le jour leur misérable existence jusqu'à ce que d'autres résidents des ruines ou des aventuriers zélés les exterminent.

Les gobelins de la tribu du Jaune-œil sont bien plus dangereux. Leur chef, un chaman rusé du nom de Screetch, les a menés jusqu'à leur antre actuel, véritable havre abondant de champignons et d'eau potable. En chemin, les gobelins ont capturé de nombreux squigs des cavernes et ils lancent désormais de multiples raids à travers les ruines, en quête de trésors. Un énorme squig, que Screetch a lui-même soigné, garde de leur repaire. Ceux qui ont l'intention d'anéantir la tribu gobeline devront d'abord s'occuper de cette terreur. La créature est dotée de gros yeux jaunes, qui donnent son nom à la tribu, et tous les gobelins ont peint des yeux jaune vif sur leur tunique crasseuse.

La tribu du Jaune-œil occupe un réseau de grottes naturelles au 3e niveau des ruines de Karak Azgal. Le cœur de leur antre est constitué par une énorme chambre remplie de champignons assurant la subsistance de la tribu. Le repaire présente deux entrées : un puits et un passage en pente très escarpé.







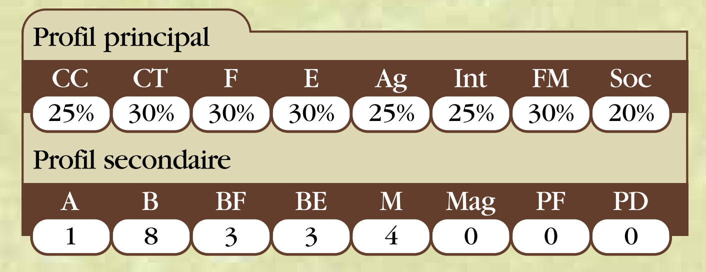




A. Passage en pente

Ce petit passage en pente est particulièrement escarpé, à tel point qu'y progresser demande une grande attention. Un personnage qui court doit donc réussir un **test d'Agilité Assez difficile (–10%)** s'il ne veut pas se casser la figure. Les gobelins réservent une petite surprise à tout ce qui pourrait tenter de passer par là. Sept gardes se cachent derrière des stalagmites situées dans la chambre qui termine cet accès. Dès qu'ils entendent quelqu'un emprunter le passage, deux des gobelins de la nuit ingèrent un bonnet-de-fou et se ruent sur les intrus, fanatisés par la substance. Les autres gobelins restent cachés derrière les concrétions calcaires en attendant d'avoir leurs cibles en ligne de mire pour pouvoir lancer leurs filets. Si les choses tournent mal pour eux, l'un des gobelins de la nuit court jusqu'à la **zone 1** pour ramener les chevaucheurs de squigs.

~ GOBELINS DE LA NUIT ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
25%	30%	30%	30%	25%	25%	30%	20%

Profil secondaire

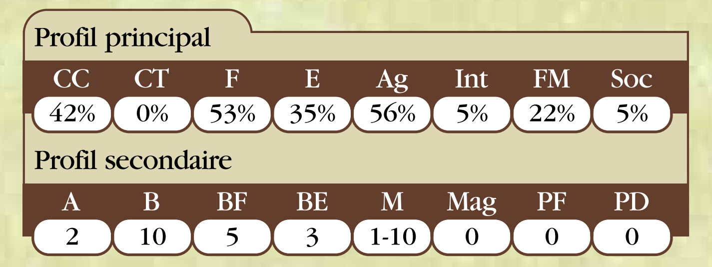
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	8	3	3	4	0	0	0

Compétences : Connaissances générales (peaux-vertes), Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Langue (gobelinoïde), Natation, Perception, Survie
Talents : Maîtrise (armes paralysantes), Vision nocturne
Règles spéciales :
• *Animosité* : un gobelin se voyant offrir une excuse, aussi mince soit-elle, doit réussir un **test de Force Mentale** sur-le-champ sous peine d'attaquer d'autres peaux-vertes (y compris d'autres gobelins).
• *Haine des nains* : quand ils affrontent des nains, les gobelins de la nuit bénéficient d'un bonus de +5% en Capacité de Combat.
• *Peur des elfes* : les gobelins se sentent très mal à l'aise en présence d'elfes. Ils doivent réussir un test de Peur quand ils ne sont pas au moins deux fois plus nombreux (en comptant leurs alliés) que les elfes présents.
• *Fanatiques gobelins de la nuit* : un fanatique gobelin de la nuit n'est rien d'autre qu'un gobelin de la nuit ordinaire ayant décidé de prouver sa valeur (et probablement de se sacrifier) au nom de la gloire de sa tribu. Les fanatiques reçoivent une dose de bonnet-de-fou avant la bataille, ce qui suffit à brouiller leur pauvre cervelle au point de les voir se précipiter furieusement contre tous les adversaires, tourbillonnant en tous sens et réalisant de gigantesques moulinets avec leur boulet de fer. Les fanatiques sont dotés du talent Maîtrise (armes lourdes) et la boule enchaînée qu'ils manient équivaut à une arme à deux mains. Les champignons augmentent la Force et l'Endurance du fanatique de +10%. Durant sa crise de folie, le gobelin n'est en mesure ni de parer, ni d'esquiver. Les effets de la drogue persistent pendant 2d10 rounds. À l'issue de cette période, les champignons font perdre 2 points de Blessures au fanatique, quels que soient son bonus d'Endurance et son armure.
Armure : armure légère (gilet de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main, arme à deux mains (boule de fer à chaîne), filet

B. Puits

Ce puits de 4 mètres de diamètre est d'une profondeur de plus de 30 mètres. Ses parois sont grossières et offrent de nombreuses prises. Un **test d'Escalade Assez difficile (–10%)** permet aux personnages de descendre le long du puits sans la moindre corde. Le puits débouche 4,50 mètres au-dessus du sol et les gobelins ont posté quatre squigs des cavernes à l'arrivée pour défendre l'entrée. Ils ont été dressés pour attendre que les intrus mettent le pied sur le sol de la caverne avant d'attaquer.

~ SQUIGS DES CAVERNES ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
42%	0%	53%	35%	56%	5%	22%	5%

Profil secondaire

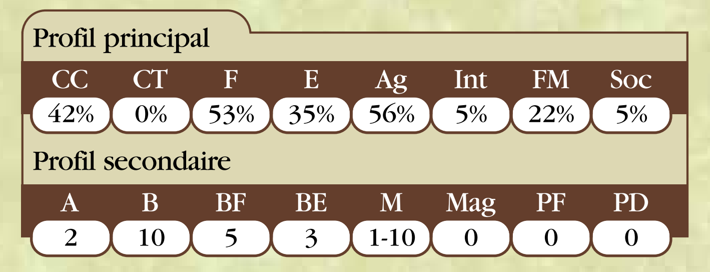
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	10	5	3	1-10	0	0	0

Compétences : Esquive
Talents : Armes naturelles, Troublant, Vision nocturne, Volonté de fer
Règles spéciales :
• *Déplacements aléatoires* : les squigs sont à ce point stupides qu'ils sautillent en tous sens sans la moindre logique. Lancez 1d10 pour déterminer la valeur de Mouvement du monstre à chaque round où il se déplace.
• *Mutations du Chaos* :
Squig 1 : peau écailleuse (+1 PA sur toutes les localisations), pigmentation étrange, yeux pédonculaires (+10% aux jets d'initiative)
Squig 2 : yeux pédonculaires (+10% aux jets d'initiative)
Squig 3 : crocs (utilisables pour attaquer, dégâts BF–2 et attribut précis)
Squig 4 : fourrure épaisse (+1 PA sur toutes les localisations), soif de sang (acquiert le talent Frénésie)
Armure : squig 1, peau écailleuse ; squigs 2 et 3, aucune ; squig 4, fourrure épaisse
Points d'Armure : squigs 1 et 4, tête 1, bras 1, corps 1, jambes 1 ; squigs 2 et 3, tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : griffes et dents

1. Chevaucheurs de squigs

Cette salle accueille quatre gobelins de la nuit (cf. profil ci-contre, mais leur Agilité est de 35%) et leurs quatre squigs des cavernes. Ils restent à l'écart du groupe principal de gobelins, non seulement pour défendre l'entrée, mais aussi parce que les chevaucheurs de squigs sont d'un contrôle difficile et que les choses tourneraient mal s'ils se mettaient à bondir dans tous les sens au milieu des autres gobelins. Si on les appelle, ils accourent à l'aide des gobelins de la **zone A**.

~ SQUIGS DES CAVERNES ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
42%	0%	53%	35%	56%	5%	22%	5%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	10	5	3	1-10	0	0	0

Compétences : Esquive
Talents : Armes naturelles, Troublant, Vision nocturne, Volonté de fer
Règles spéciales :
• *Déplacements aléatoires* : les squigs sont à ce point stupides qu'ils sautillent en tous sens sans la moindre logique. Lancez 1d10 pour déterminer la valeur de Mouvement du monstre à chaque round où il se déplace.
• *Mutations du Chaos* :
Squig 1 : obèse (–10% en Force, +1 point de Blessures)
Squig 2 : puanteur (les adversaires pourvus d'un odorat subissent un malus de –5% en CC dans un rayon de 2 mètres)
Squig 3 : horrible (acquiert le talent Effrayant)
Squig 4 : régénération (peut tenter un test d'Endurance au début de chacun de ses tours de jeu ; récupère 1 point de Blessures en cas de réussite ; n'agit pas si mort)
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : griffes et dents

Repaire des gobelins de la nuit de l'Œil-Jaune

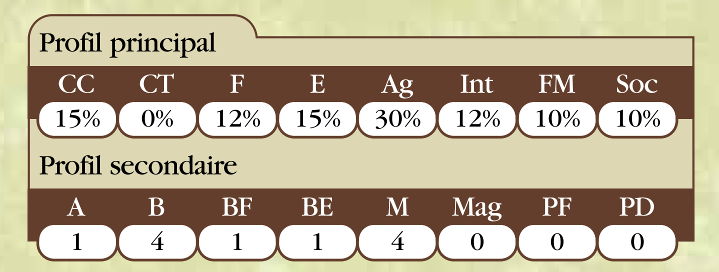
1 case = 4 mètres

2. Esclaves snotlings

Parmi les peaux-vertes, les snotlings sont au plus bas de l'échelle et traités comme des esclaves. Entre 50 et 60 de ces créatures (il est de toute façon toujours difficile de les dénombrer) occupent cette salle. Les gobelins de la nuit les emploient pour aller chercher de l'eau pour les autres membres de la tribu, mais également pour attraper du poisson dans la rivière souterraine. Les snotlings sont en permanence de corvée, c'est pourquoi il est fort probable qu'ils ne soient pas tous ici quand les personnages se présenteront.

La petite mare créée par la rivière souterraine est d'une profondeur de 3 mètres environ. Elle grouille souvent de poissons poussés par le cours d'eau, le spectacle des snotlings s'efforçant d'en attraper le plus possible au passage étant plutôt comique.

~ Snotlings ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
15%	0%	12%	15%	30%	12%	10%	10%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	4	1	1	4	0	0	0

Compétences : Dissimulation, Escalade, Langue (gobelinoïde), Perception, Survie
Talents : Sans peur, Vision nocturne
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : dague

3. Antre des gobelins de la nuit

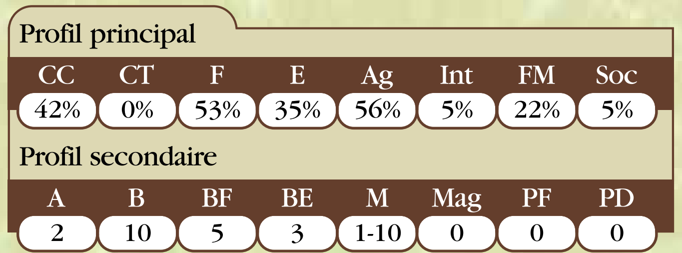
Cette salle est l'endroit où la plupart des gobelins de la nuit dorment quand ils ne sont pas en train d'explorer les ruines, de cueillir des champignons en **zone 5** ou de monter la garde. La tribu compte 60 + 1d10 gobelins de la nuit (cf. profil page 87). Soustrayez ceux qui sont déjà morts à ce total. Le nombre de gobelins présents dans la grotte dépend de ce qui s'est passé jusqu'ici. Il est ainsi possible qu'ils aient été tués plus tôt, quelque part dans les ruines ou pendant la progression des personnages jusqu'à ce point.

La grotte dégage une odeur particulièrement infâme, mélange nauséeux d'excréments gobelins et de nourriture pourrie. L'endroit ne renferme rien de valeur, car tout le trésor de la tribu est gardé par Screetch, le chaman.

4. Enclos à squigs

Les gobelins de la nuit se servent de cette grotte pour parquer tous leurs squigs des cavernes. Dix conducteurs de squigs (des gobelins de la nuit) sont chargés de nourrir et de maîtriser les dix squigs qui vivent ici. S'ils sont avertis d'une attaque, ils aiguillonnent les squigs pour répliquer à l'assaut. Si la rencontre se déroule ici, cinq des conducteurs retardent les intrus pendant que les cinq autres s'affairent à libérer les squigs.

~ Squigs des cavernes ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
42%	0%	53%	35%	56%	5%	22%	5%

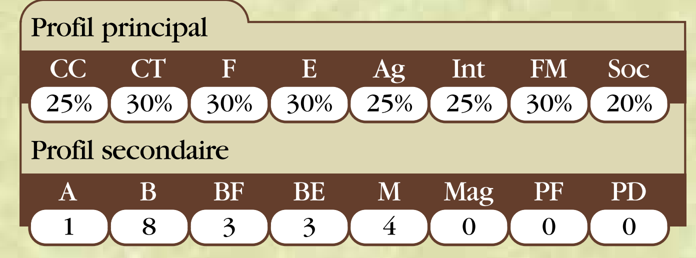
Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	10	5	3	1-10	0	0	0



Compétences : Esquive
Talents : Armes naturelles, Troublant, Vision nocturne, Volonté de fer
Règles spéciales :
• *Déplacements aléatoires* : les squigs sont à ce point stupides qu'ils sautillent en tous sens sans la moindre logique. Lancez 1d10 pour déterminer la valeur de Mouvement du monstre à chaque round où il se déplace.
• *Mutations du Chaos* :
Squig 1 : plaies suppurantes (–10% en Soc), yeux pédonculaires (+10% aux jets d'initiative)
Squig 2 : bec (utilisable pour attaquer, dégâts BF–1), yeux pédonculaires (+10% aux jets d'initiative)
Squig 3 : jambes d'animal (+1 en Mouvement), queue épineuse (utilisable pour attaquer, dégâts BF et attribut assommante)
Squig 4 : horrible (acquiert le talent Effrayant)
Squig 5 : esprit torturé (–10% en Intelligence), grandes oreilles (acquiert le talent Acuité auditive), horrible (acquiert le talent Effrayant)
Squig 6 : ailes (acquiert le talent Vol et un Mouvement en vol de 6)
Squig 7 : fourrure, queue épineuse (utilisable pour attaquer, dégâts BF et attribut assommante)
Squig 8 : plaies suppurantes (–10% en Soc)
Squig 9 : cornes (utilisables pour attaquer, dégâts BF–1), peau coriace (bonus de +10% en Endurance)
Squig 10 : court sur pattes (–1 en Mouvement), cyclope
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : griffes et dents

~ CONDUCTEURS DE SQUIGS ~ (GOBELINS DE LA NUIT)



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
25%	30%	30%	30%	25%	25%	30%	20%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	8	3	3	4	0	0	0

Compétences : Connaissances générales (peaux-vertes), Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Langue (gobelinoïde), Natation, Perception, Survie
Talents : Maîtrise (armes lourdes, armes paralysantes), Vision nocturne
Règles spéciales :
• *Animosité* : un gobelin se voyant offrir une excuse, aussi mince soit-elle, doit réussir un **test de Force Mentale** sur-le-champ sous peine d'attaquer d'autres peaux-vertes (y compris d'autres gobelins).
• *Haine des nains* : quand ils affrontent des nains, les gobelins de la nuit bénéficient d'un bonus de +5% en Capacité de Combat.
• *Peur des elfes* : les gobelins se sentent très mal à l'aise en présence d'elfes. Ils doivent réussir un test de Peur quand ils ne sont pas au moins deux fois plus nombreux (en comptant leurs alliés) que les elfes présents.
Armure : armure légère (gilet de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 1, jambes 0
Armes : spécial (aiguillon à squig à deux mains). Les gobelins de la nuit se servent de cette arme à tête de trident pour contrôler les squigs. L'outil leur confère un bonus de +25% aux tests d'Intelligence visant à diriger les bêtes. En cas de réussite, le squig obéit aux ordres de son dresseur. L'aiguillon à squig ne procure aucun avantage aux gobelins de la nuit contre d'autres créatures, si ce n'est celui de les rendre furieuses.

5. Foyer fongique

Cette grotte impressionnante dépasse une hauteur de 6 mètres, le plafond étant recouvert de stalactites. Des champignons de toutes les couleurs, en particulier vert, bleu et rouge envahissent le sol et les quelques stalagmites de la caverne. Quiconque réussit un **test de Connaissances académiques (poisons)** ou de **Métier (apothicaire), Assez difficile (–10%)** dans les deux cas, pourra identifier des bonnets-de-fou et de la bile-de-nain. Les personnages peuvent en récolter 2d10 de chaque variété.



La caverne est souvent très active, remplie de snotlings et de gobelins de la nuit qui prennent soin des champignons et les cueillent pour leur infâme usage personnel. L'endroit peut également leur permettre de se cacher, en particulier derrière les stalagmites.

Combattre ici peut s'avérer dangereux, car certains champignons sont instables et ont tendance à dégager des nuages de spores toxiques quand on les touche. Les gobelins de la nuit le savent et feront en sorte de pousser les assaillants à frapper dans ces types de champignons en se plaçant eux-mêmes à proximité. Toute attaque qui manque sa cible d'au moins 20% atteindra en fait un de ces champignons, ce qui libérera un nuage de spores. Utilisez le petit gabarit. Les personnages pris dans la zone des spores doivent réussir un **test d'Endurance** sous peine de tomber inconscients pendant 1d10 rounds.

6. L'antre de Bonk

Cette salle est réservée au squig monstrueux que Screetch a nommé Bonk. Cette créature est cinq fois plus imposante qu'un squig normal. Elle est totalement sous le contrôle de Screetch, qui a gagné la confiance du monstre en retirant une écharde douloureuse de son pied. Si Screetch sent que son repaire est menacé, il libérera Bonk pour broyer les intrus. Bonk est du genre glouton, c'est pourquoi Screetch envoie régulièrement des gobelins de la nuit avec des filets pour aller capturer du gibier (le plus souvent humanoïde) dans les ruines, afin d'assouvir sa faim.

La porte de la cage est verrouillée et seul Screetch en possède la clef. Un personnage qui réussit un **test de Crochetage Assez difficile (–10%)** peut l'ouvrir.







~ BONK, SQUIG MONSTRUEUX ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
58%	0%	61%	48%	35%	5%	38%	5%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	25	6	4	5	0	0	0

Compétences : Esquive, Perception
Talents : Armes naturelles, Terrifiant, Vision nocturne, Volonté de fer
Règles spéciales :
• *Mutations du Chaos* : peau métallique (+2 PA sur toutes les localisations), pigmentation étrange ; queue épineuse (utilisable pour attaquer, dégâts BF et attribut assommante).
• *Rugissement à glacer le sang* : un squig monstrueux peut pousser un rugissement tonitruant au prix d'une demi-action. Quiconque entend le cri doit effectuer un **test de Terreur**.
• *Glouton* : les squigs monstrueux ont une gueule tellement énorme qu'ils se contentent souvent d'y engloutir leurs adversaires. Un squig monstrueux peut ainsi tenter d'avaler une cible d'un seul coup en effectuant une attaque unique demandant une action complète. Si la cible est blessée par l'attaque, cela signifie que le monstre l'a engloutie. À chaque round consécutif, la cible peut tenter de s'extraire du squig monstrueux en effectuant un test de Force opposé. Si le monstre l'emporte, la cible subit des dégâts comme si elle avait reçu une des attaques du squig monstrueux. Les cibles englouties peuvent également attaquer en se servant d'armes pointues, comme une dague. L'attaque touche alors automatiquement, mais la valeur de dégâts n'est que de BF–2 en raison des conditions étriquées.
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 2, bras 2, corps 2, jambes 2
Armes : griffes, dents et queue

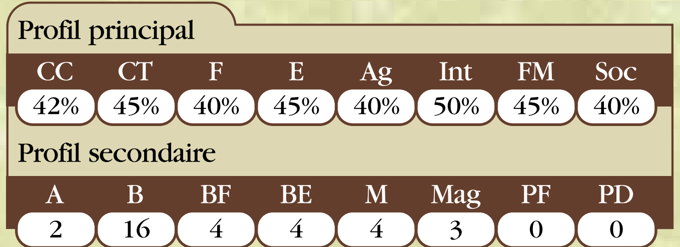
7. Antre de Screetch

Cette grotte est la demeure de Screetch, le chaman gobelin de la nuit qui est à la tête de la tribu du Jaune-œil. Il dort sur un énorme amas de fourrures, au fond de la salle, et garde sa réserve personnelle de bonnets-de-fou à proximité, sur une table. Si la tribu est menacée, il s'efforcera de contrer le danger avec les squigs et les gobelins de la nuit. Si les choses tournent vraiment mal, il libérera Bonk et se joindra au monstre par l'intermédiaire de sorts, pour s'assurer que la menace est bien jugulée.

Screetch se satisfait pleinement de l'existence paisible qu'il mène ici avec ses gobelins de la nuit et n'a aucune autre ambition, si ce n'est de voir gonfler encore un peu plus son trésor bien caché. Il envoie régulièrement des expéditions dans les ruines, essentiellement pour trouver de la viande fraîche pour Bonk, car il considère que le gigantesque Squig constitue la meilleure protection de la tribu.

La trappe au sol, indiquée sur le plan par un « T », est dissimulée sous les fourrures qui constituent la couche de Screetch. La porte est verrouillée, mais un **test de Crochetage Assez difficile (–10%)** viendra à bout de la serrure. À l'intérieur, on trouve cinq sacs contenant le trésor des gobelins de la nuit : 150 co, 310 pa, 2 brassards en or (120 co chacun), 100 couronnes d'or naines anciennes, un rubis non taillé (500 co) et un diamant brut (250 co).

~ SCREETCH ~
GRAND CHAMAN GOBELIN DE LA NUIT



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
42%	45%	40%	45%	40%	50%	45%	40%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	16	4	4	4	3	0	0

Compétences : Charisme +10%, Commérage +10%, Connaissances académiques (poisons, théologie) +20%, Connaissances générales (peaux-vertes) +20%, Déplacement silencieux, Dissimulation, Équitation, Escalade, Expression artistique (danseur) +10%, Focalisation +20%, Intimidation +10%, Langage mystique (magick), Langue (gobelinoïde, khazalid, reikspiel), Perception +20%, Sens de la magie +20%, Soins +20%, Survie
Talents : Coups précis, Éloquence, Harmonie aethyrique, Inspiration divine (Esprits), Magie mineure (*armure aethyrique*, *dissipation*), Magie commune (vulgaire), Mains agiles, Maîtrise (armes paralysantes), Méditation, Orateur né, Sain d'esprit, Sans peur, Vision nocturne
Règles spéciales :
• *Animosité* : si Screetch se voit offrir une excuse, aussi mince soit-elle, il doit réussir un **test de Force Mentale** sur-le-champ sous peine d'attaquer d'autres peaux-vertes (y compris d'autres gobelins).
Haine des nains : quand il affronte des nains, Screetch bénéficie d'un bonus de +5% en Capacité de Combat.
• *Peur des elfes* : Screetch, comme tous les gobelins, se sent très mal à l'aise en présence d'elfes. Il doit réussir un test de Peur quand lui et ses alliés ne sont pas au moins deux fois plus nombreux que les elfes présents.
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : dague
Objet magique :
• *Bâton de Gork* : une fois par combat, Screetch peut rejouer un jet de dés visant à contrôler les vents de magie. Il est possible de recourir à ce pouvoir même si une Malédiction de Tzeentch est tirée.
Dotations : clef ouvrant la cage de Bonk, clef ouvrant la trappe du trésor, bracelets en or (96 co chacun), cinq bonnets-de-fou

– CHAPITRE VIII –
LA BÊTE DU CHAOS

Les indicibles sont tapis en nombre dans les profondes entrailles de la terre, oubliés de tous. Ces objets de corruption et de perversité sont des reliques du passé, des vestiges de la formation du monde. Imprégnées de l'essence du Chaos, ces abominations n'ont jamais vu la lumière du jour, ce dont on ne peut que se réjouir. Déranger de telles monstruosités équivaut à signer son propre arrêt de mort et si jamais l'une d'entre elles se déchaînait sur le monde, le carnage serait sans précédent.

Ces avertissements étaient arrivés aux oreilles des nains, mais leur soif de gemmes et de métaux précieux les poussa à ignorer les enseignements d'érudits ratatinés. Ils continuèrent de creuser, toujours plus profondément, la chimère du gromril les aveuglant au point d'en oublier l'horreur qu'ils étaient sur le point de libérer. Au fond d'un puits qui atteignait ce qui semblait être le centre de la terre, ils trouvèrent le minerai, probablement l'un des filons les plus riches de toute l'histoire du royaume nain. La fête qui s'ensuivit se prolongea pendant une semaine.

C'est alors qu'ils découvrirent la créature.

Les premiers rapports relayés à la surface par la poignée de survivants furent trop horribles pour trouver quelque crédit. Des mineurs étaient tombés sur une créature hideuse en extrayant le gromril. On en faisait un monstre tricéphale, doté de six bras tentaculaires et d'écailles très dures. Des guerriers furent aussitôt dépêchés pour éliminer la menace, mais ils ne revinrent jamais. Les niveaux inférieurs de la forteresse ne tardèrent pas à être assaillis par la créature et Karak Izril parut sur le point de payer son avidité.

Un plan désespéré, visant à enterrer vivante la créature, fut alors échafaudé. Cela revenait à abandonner à tout jamais le filon de gromril, mais les nains n'avaient pas le choix. Un groupe de porte-runes courageux accepta de se sacrifier en servant d'appât pour attirer la créature jusque dans les niveaux inférieurs des souterrains. Alors que les porterunes faisaient don de leur vie, des mineurs nains firent exploser des charges qui provoquèrent l'effondrement du puits menant au gisement de gromril et on ne revit plus jamais la bête du Chaos. Mais le gromril est toujours là-bas. De nombreuses expéditions ont été lancées pour en retrouver la trace, mais aucune n'est revenue.

La bête du Chaos



Cette abomination, véritable incarnation de l'horreur, vit toujours dans les entrailles de Karak Azgal. Elle est attirée par le gromril que les nains vénèrent plus que tout autre métal. Tous ceux qui cherchent à puiser dans ce minerai devront d'abord se défaire de cette créature, ce qui est loin d'être une tâche facile.

La bête se déplace à quatre pattes. Elle présente une queue recouverte de piquants et trois têtes : celle d'une chèvre cornue, celle d'un serpent venimeux et celle d'un troll. Six tentacules émergent de son dos, garnis chacun de ventouses pour mieux saisir ses proies. Sa peau écailleuse et sombre, aux reflets métalliques, lui confère une redoutable protection contre les attaques. Enfin, elle mesure plus de 6 mètres de long mais se déplace prestement malgré sa taille.



~ LA BÊTE DU CHAOS ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
67%	0%	72%	62%	40%	5%	65%	5%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
5	43	7	6 (8)	5	0	0	0

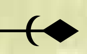
Compétences : Esquive, Perception
Talents : Armes naturelles, Aura démoniaque, Résistance à la magie, Terrifiant, Vision nocturne, Volonté de fer
Règles spéciales :
• *Mutations du Chaos :* rejeton du Chaos (cinq mutations supplémentaires) ; bras tentaculaires (+10% aux tests de prise) ; *grandes cornes* (utilisables pour attaquer, dégâts BF) ; horrible (acquiert le talent Terrifiant) ; peau écailleuse (3) (+3 PA sur toutes les localisations) ; queue épineuse (utilisable pour attaquer, dégâts BF et attribut assommante).
• *Prise de fer* : en situation de lutte, la bête est un adversaire des plus efficaces grâce aux ventouses dont sont équipés ses tentacules. Elle se sert de ces membres (trois par flanc) pour agripper sa proie quand elle réussit une attaque. Si elle est assaillie par plusieurs ennemis, elle peut en immobiliser deux à l'aide de ses tentacules. Elle peut également précipiter au sol les adversaires qu'elle maintient dans ses tentacules, leur infligeant alors des dégâts égaux à son BF. Enfin, elle peut projeter ses victimes à 1d10 mètres. Un personnage valdinguant ainsi doit réussir un **test d'Agilité Assez difficile (–10%)** pour éviter de subir des dégâts égaux au BF de la bête.
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 3, bras 3, corps 3, jambes 3
Armes : tête de chèvre, grandes cornes (dégâts BF) ; tête de serpent, crocs venimeux avec attribut précis, test d'Endurance sous peine de perdre 5 points de Blessures supplémentaires ; queue épineuse, dégâts BF ; tentacules, une attaque par flanc.

Le secret de la bête



La plupart des nains ont oublié la légende de la créature qui se terre sous les ruines. Les anciens ont pris soin de passer cette histoire sous silence car l'attrait du gromril est trop fort pour les nains. Certes, les rumeurs faisant état d'un magnifique trésor enfoui sous les ruines vont bon train. Mais la plupart des gens préfèrent ne voir là que des récits à dormir debout visant à pour précipiter les aventuriers vers un destin funeste. Un **test de Connaissances générales (nains) Difficile (–20%)** permettra de se souvenir de l'histoire contée plus haut. Il est également possible de recourir à la compétence Commérage pour en apprendre davantage au sujet de la bête qui hante les ruines. Réglez cela au moyen d'un **test de Commérage Très difficile (–30%)**.

Placer l'antre de la bête



Le repaire peut être disposé n'importe où dans les ruines, à votre convenance, à condition de se trouver bien loin de la surface et plus profondément que tous les niveaux détaillés dans cet ouvrage. Il s'agit

d'un réseau de cavernes naturelles abritant deux énormes veines de gromril. L'accès à l'antre est un puits grossier d'une soixantaine de mètres de profondeur, trop étroit pour que la bête puisse l'emprunter. Si les personnages parviennent à vaincre le monstre, il leur faudra trouver le moyen de remonter le minerai à la surface sans se le faire confisquer par les nains, ce qui les rendra riches au-delà de leurs rêves les plus fous. Ils peuvent également conclure un marché avec les nains, en leur indiquant la localisation du filon en échange d'une indemnité.

Seule une zone de la carte est décrite. Il s'agit du puits d'accès.

1. Le puits d'accès

Le puits débouche à 6 mètres au-dessus du sol, dans une caverne naturelle de roche, au relief déchiqueté. De nombreuses stalactites et stalagmites en garnissent le sol et la voûte. Le diamètre est d'environ 24 mètres et la grotte est illuminée par une mousse phosphorescente qui pousse sur les pierres. Un **test de Perception** montrera que la pierre est marquée de profondes entailles semblant provenir de griffes. Cinq boyaux de plus de 12 mètres de large quittent la caverne. Ces passages mènent jusque dans les profondeurs du repaire de la bête et peuvent être occupés par les créatures de votre choix.

La bête du Chaos rôde constamment dans ces galeries souterraines. Elle aime dormir dans l'un ou l'autre des passages abritant le gromril, indiqués en « G » sur la carte. Elle se battra jusqu'à la mort.

En plus du filon de gromril, vous pouvez récompenser vos personnages en leur remettant des objets correspondant à la colonne Très difficile de la **Table 4–10 : spécial**, page 46. Effectuez un jet de dés par PJ survivant.

L'autel de Slaanesh

La source de la corruption qui se propage peu à peu au sein des plus hautes sphères de la société naine de Karak Azgal n'est autre que ce site impie : un autel dédié à Slaanesh. Enfoui au plus profond des ruines, seul Hegakin et Elgrom connaissent son existence. Aluthra (cf. page 66) soupçonne sa présence et fera tout pour s'y rendre si jamais elle a une idée de son emplacement. La localisation exacte de l'autel est laissée à votre entière discrétion, car si les personnages le côtoient d'un peu trop près, votre campagne pourrait s'en trouver bouleversée. Si vous ne désirez pas vous retrouver avec des mutants en guise de PJ, il vaut mieux que les aventuriers ne trouvent pas l'endroit. À l'inverse, si vous voulez donner une tournure un peu plus sinistre à vos parties, avec des répurgateurs et des templiers d'Ulric traquant les personnages, ce sanctuaire maudit s'adresse à vous.

L'autel de Slaanesh est un antique site impie dédié à la Puissance de la Corruption vouée aux sombres plaisirs, à l'ambition aveugle et à la débauche. Quand les nains de Karak Azgal apprirent l'existence des veines de gromril, nombreux furent ceux qui se brûlèrent les ailes en raison de leur avidité pour ce précieux minerai. La plupart connurent un destin funeste dans les profondeurs des mines, transformés en chair à saucisse par la bête. Mais trois mineurs nains cherchèrent la protection des dieux des ténèbres pour être sûrs de récupérer le métal, leurs propres dieux semblant ne pas vouloir, ou ne pas pouvoir, donner aux nains les moyens d'accéder à ce trésor. Tandis que les autres nains s'efforçaient de condamner les accès au gisement, ces trois-là édifièrent un autel dédié à Slaanesh, n'hésitant pas à sacrifier leurs frères sur cette statue blasphématoire. Alors qu'ils plongeaient le poignard dans le cœur de la dernière victime, leurs anciens voisins déclenchèrent les charges explosives, condamnant la bête et tout le reste dans les boyaux les plus profonds, y compris les cultistes. Les trois nains ne purent que se morfondre dans leur tombe, hantés par les terribles visions de leur sinistre maître, et dévorèrent leur propre chair pour survivre. Au final, ils succombèrent à la folie et à la famine, et connurent une fin bien pire que celle de mutants ordinaires.

Grande est la ruse des Puissances de la Déchéance. Une telle corruption ne reste pas cachée bien longtemps et des grondements montant des profondeurs de la forteresse finirent par rouvrir nombre des anciens tunnels. Encouragé par un songe enfiévré, Hegakin





s'engagea dans les ruines et chercha pendant des semaines l'accès oublié vers cet autel, ne sachant même pas ce qu'il voulait réellement trouver. Slaanesh le guida enfin vers le tunnel donnant directement sur l'autel. Les dépouilles des trois nains, perverties par le Chaos, l'y attendaient, mais au lieu de l'attaquer, la créature résultante, dotée de trois têtes, ne fit que s'incliner avant de s'effacer dans l'obscurité. L'érudit nain pénétra dans la caverne verte pour voir l'autel de ses propres yeux et, contre son gré, s'avança pour toucher la pierre, offrant par ce geste son âme au Seigneur des Plaisirs. Ainsi naquit le culte de Gorlaz.

Aujourd'hui, alors que de nombreuses années se sont écoulées, Hegakin et Elgrom, qui s'est converti, se rendent parfois à l'autel pour recevoir les conseils de Slaanesh. À chaque visite, l'abomination les laisse passer, gémissant et criant de plaisir à leur approche. Si les PJ atteignent ces cavernes, il y a 50% de chances pour qu'Elgrom ou Hegakin se trouve ici, et 20% de chances pour qu'ils soient tous les deux.

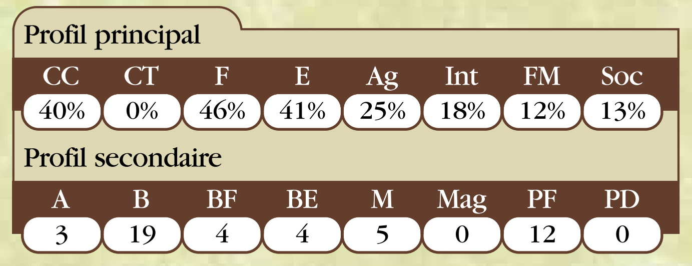
1. Le tunnel en ruine

L'accès à l'autel a l'air d'un tunnel tout à fait ordinaire, proche du reste du dédale du Monde d'en dessous. Ce qui frappe en premier, c'est la puanteur du sang, de la pourriture et de la crasse. L'air du tunnel est fétide et à peine respirable, allant jusqu'à laisser un goût infâme dans la bouche. Les murs sont recouverts de traces de sang, comme si quelqu'un ou quelque chose y avait autrefois été bloqué et avait désespérément tenté de s'en extraire en creusant à mains nues. À certains endroits, les parois se sont effondrées, laissant gravats et pierre moulue au sol.

L'abomination de Slaanesh attend, tapie dans l'entrée. Cette misérable créature est tout ce qui reste des trois nains qui abandonnèrent leur âme à Slaanesh. Le monstre est hanté de délires, des souvenirs de son passé déformés par sa condition de mutant. Les trois nains ne constituent aujourd'hui plus qu'une seule et unique entité, un être composite ayant formé une bête hideuse. L'abomination a survécu toutes ces années en rongeant son propre corps et en dévorant quelques insectes, sans parler des somptueux banquets d'abats offerts par son maître, Slaanesh. C'est dire si un plat de viande fraîche lui ferait plaisir. Si des individus n'ayant pas été invités par Slaanesh pénètrent dans la grotte, l'abomination se jettera sur eux et combattra jusqu'à la mort. Mais si les PJ lui offrent un fragment de gromril, la bête se retranchera, emportant avec elle le métal dans les ténèbres, d'où ils entendront des bruits de succion et des gémissements de plaisir d'une créature s'adonnant à quelque indicible pratique avec le minerai.

~ Abomination de Slaanesh ~

L'abomination résulte de la fusion de trois nains, ce qui lui confère six pattes et six bras, ainsi que trois visages déformés émergeant d'une masse carnée. Son corps est recouvert de petites entailles qu'elle s'est elle-même infligées.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
40%	0%	46%	41%	25%	18%	12%	13%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	19	4	4	5	0	12	0

Compétences : Escalade, Fouille, Perception
Talents : Acuité auditive, Armes naturelles, Frénésie, Sans peur, Savoir-faire nain, Terrifiant
Règles spéciales :
• *Mutations du Chaos* : peau métallique (+2 PA sur toutes les localisations) ; puanteur (–2d10% en Sociabilité et les adversaires situés dans un rayon de 2 mètres subissent –5% aux tests de Capacité de Combat) ; ventouses (bénéficie de +20% aux tests d'Escalade).
• *Régénération* : au début de chacun de ses tours de jeu, l'abomination récupère 1d10 points de Blessures. Les points perdus par le feu ne peuvent être régénérés. Ce pouvoir cesse d'agir si l'abomination meurt.
• *Trois nains en un* : l'abomination résultant de la fusion de trois nains, elle bénéficie d'un bonus de +10% aux tests de Fouille et de Perception.
Armure : peau métallique
Points d'armure : tête 2, bras 2, corps 2, jambes 2
Armes : trois mâchoires

2. L'autel

Au-delà de l'abomination, le tunnel s'élargit pour donner sur une étrange grotte. Des veines de malepierre plongent toute la caverne dans des ténèbres aux curieuses ondulations et baignent de vert les traits de chacun. Contre le mur sud, se dresse un autel blasphématoire dont la construction évoque un nain servilement agenouillé, les mains au sol et la tête relevée dans une expression d'extase. Sur son front, on peut reconnaître le symbole de Slaanesh. Une sorte de condensation apparaît sur la roche, comme si elle transpirait un liquide noir. Les os de nains morts depuis longtemps sont dispersés autour de l'autel. Si un personnage examine ces restes et réussit un **test de Fouille**, il trouvera une dague sacrificielle tachée d'un sang d'une autre époque. Une fois par jour, si on la plonge dans le cœur d'une victime sans défense, la dague confère à celui qui la porte un bonus de +1 à tous les jets d'incantation visant à lancer des sorts du domaine du Chaos. À chaque utilisation, le bénéficiaire doit réussir un **test de Force Mentale Assez difficile (–10%)** sous peine de recevoir 1 point de Folie.

Tout individu se situant dans un rayon de 4 mètres de l'autel doit réussir un **test de Force Mentale Assez difficile (–10%)** sous peine de faire un pas de plus. Dès le round suivant, un personnage ayant manqué ce test devra en réussir un second, **Très difficile (–30%)** cette fois-ci, pour résister à l'envie de s'avancer jusqu'à la statue et de la toucher. Tout individu qui la touche acquiert automatiquement une mutation du Chaos (cf. **Table 11–1 : mutations du Chaos** du livre de règles de *WJDR* ou **Table 2–1 : mutations avancées du Chaos** du *Bestiaire du Vieux Monde*), 2 points de Folie et devient un serviteur de Slaanesh. Les conséquences de cette transformation sont laissées à votre entière discrétion.

La statue peut (et doit) être détruite. Elle a 25 points de Blessures et son bonus d'Endurance s'élève à 5. Si elle reçoit un coup, elle libère un geyser de sang noir qui jaillit en direction de la personne l'ayant frappée, obligeant la victime à effectuer un **test de Terreur**. Si l'autel est détruit, la malepierre qui tapisse les murs luit intensément pendant quelques secondes avant de se désagréger en une poussière grise et inoffensive.






Permis d'exploration des ruines

Ayant acquitté les droits attenants, le porteur de ce document est autorisé à explorer en toute légalité les ruines du grand royaume nain de Karak Azgal par la volonté du seigneur de la forteresse et du commandant des législateurs. Le présent document devra être présenté sur-le-champ à la sortie des ruines. Les contrevenants se verront confisquer tous leurs effets et subiront une peine d'emprisonnement dont la durée ne saurait être inférieure à un jour. Ce permis est strictement nominatif. En aucun cas ce document n'exempte le porteur des taxes, charges et droits découlant des objets précieux extraits des ruines. De lourdes poursuites judiciaires seront engagées contre tout individu porteur d'un faux du présent document.